BlogBooker

From Blog to Book.

WWW.HEROQUEST-RELOADED.BLOGSPOT.FR

Chapter 1

2010

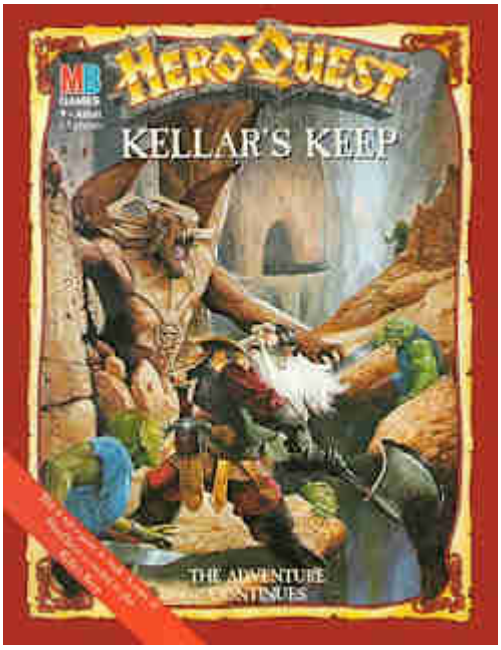
1.1 décembre

1.1.1 HEROQUEST, JEU DE PLATEAU
(2010-12-06 08:50)

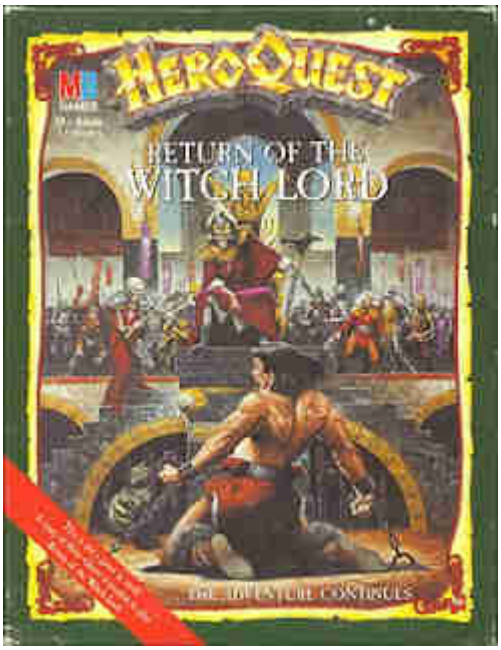
Heroquest est un jeu de plateau publié par MB en 1989. Son originalité vient du fait qu'il fût le premier de son genre : un donjon, monstre, trésors et quête. Il constitue un pont évident entre le jeu de plateau classique (jeu de l'oie, petits chevaux, wargames... etc) et les jeux de rôles plus complexes (Donjons & Dragons, Warhammer...etc).

Ce qui surprend le plus, c'est l'abondant contenu de la boîte de jeu : Un plateau de jeu magnifique, 35 figurines en plastique détaillées, 1 livre de quête, 1 livre de règle, 1 écran de maître de jeu, 15 éléments de mobilier en relief, 21 portes, des jetons, des cartes, des dés spéciaux, un bloc de feuilles d'aventures, 4 cartes personnages...etc. Bref, on sent immédiatement que l'on a affaire à un très grand jeu.
Le jeu se déroule assez simplement. Il se joue entre 2 à 5 joueurs. 4 Joueurs incarnent chacun un héro : Le Barbare, l'Elfe, le Nain et l'Enchanteur. Le dernier joueur sera le maître de jeu, c'est lui qui s'occupe des monstres et des péripéties que les joueurs devront affronter.
Le système bien que basique, reste assez efficace. Les joueurs ont le choix entre affronter des monstres, chercher des trésors, des passages secrets ou explorer. Entre chaque quête, les joueurs peuvent acheter de l'équipement qui améliorera leurs héros.
Beaucoup d'extensions du jeu sont parues par la suite. Ces extensions se présentent sous la forme de petites boites. Elles contiennent des figurines, des pions, des salles pour le plateau de jeu et un

livre d'aventure ainsi que de nouvelles règles.



- KARAK VARN vous permet de voyager dans les souterrains oubliés des Nains, investis par les Orcs et les Gobelins, où someillent de nombreux pièges et trésors.



- LE RETOUR DU SORCIER vous plonge dans une aventure en 10 quêtes qui vous fera affronter des légions de morts vivants.

- KIT FORTERESSE vous permettait de créer vous-même vos propres aventures grâce à des autocollants et des plans de donjons vierges.

- CONTRE LA HORDE DES OGRES, extension inédite en France, permettait au joueur d'affronter une horde d'Ogres redoutable à travers une campagne particulièrement bien construite.
- LES SORCIERS DE MORCAR est la dernière extension a être sortie en France. Elle incluait au jeu de base de nouveaux sortilèges pour l'Elfe et l'Enchanteur, des compagnons à enroler et quatre sorciers très puissants à affronter au cours d'une campagne de 5 aventures.
- L'HORREUR GELEE est une extension uniquement sortie aux Etats-Unis. Elle proposait 3 quètes exclusives au Barbare et une campagne pour quatre joueurs au sein de Terres gelées. Avec toute une pléiade de nouvelles figurines.
- LE MAGE DU MIROIR, au même titre que l'HORREUR GELEE est une extension exclusive aux Etats-Unis qui s'interesse plus particulièrement au personnage de l'Elfe.

---

fodotort (2011-04-01 06:34:34)
pimples are really annoying, you can kill them using benzoyl peroxide but it will also make your skin red.
online pharmacy

Oniria (2011-04-01 13:16:42)
what is that ? Advertising on my beautiful blog ! Holly crap ! Damned !

1.1.2 ETAPE 1 : CONTRE LA HORDE DES OGRES/ Against the Ogre Horde (2010-12-06 09:53)

[Contre+la+Horde+d%2527Ogres+Boite.jpg]

Dans un premier temps, je vous propose de recréer et de jouer à la campagne inédite en France : CONTRE LA HORDE DES OGRES. Cette boite m'a toujours laissé rêveur. Le matos permettait d'affronter des Ogres (des grosses figurines !). Ma frustration est aujourd'hui terminée. Je vais enfin pouvoir vivre ces aventures.
Avant de parler des règles et du système de jeu, je commence la construction du matos de jeu. Nous parlerons plus tard des règles que j'ai décidé de recréer entièrement (un mélange de WARHAMMER QUEST, WARHAMMER JEU DE ROLE FANTASTIQUE ET HEROQUEST).

[Figurines+Ogres+Originales.jpg]

Le plus important, pour le matos, c'est bien entendu de se procurer en premier lieu des figurines d'Ogres. J'ai cherché longuement sur le marché avant de trouver des figurines qui ressembleraient le plus aux figurines de la boite originale :

[Boite+des+Ogres.gif]
.

Ces figurines avaient été sculptées par CITADEL, une boîte prestigieuse qui fabriquait des miniatures de prestiges en plastique. Aujourd'hui on trouve principalement des figurines métal. Je me rends donc dans une boutique spécialisée (type SORTILEGES) et me trouve devant une collection de boîte de figurines de WARGAMES. (WARHAMMER BATTLE pour être exact, ce qui tombe très bien, puisque HEROQUEST est étroitement lié à l'univers de WARHAMMER). Là, une boîte de figurines plastique qui contient 6 Ogres.

Ces Ogres sont à assembler. Toutes les pièces doivent être collées. Cela peut sembler horrible et chiant, et ça l'est un peu, mais cela présente aussi un certain avantage : les Ogres sont entièrement customisables. On peut choisir leur tête, les armes qu'ils auront en main... Et en plus, il y a des éléments supplémentaires (des tonneaux, des goblins, des drapeaux, des armes, des têtes supplémentaires... etc). Bref des éléments qui nous serviront à la construction des éléments de décors par la suite.
Cette boite coûte tout de même 28 EUROS. Mais franchement, c'est honnête. Le seul inconvénient est que les socles des Ogres sont plus grands que ceux des Ogres de la Boite Originale. Ils font deux cases de plateau sur deux à la place d'une. Mais cela n'est pas trop grave puisque nous adapterons le plateau en fonction de ce nouveau format.
A noter qu'il existe d'autres modèles de boîte d'Ogres pour WARHAMMER BATTLE. L'une d'elle semble contenir des figurines plus ressemblantes à celles d'origine, mais c'est plus cher. Pour le même prix vous n'avez que trois figurines. A vous de voir...
Voici les liens qui vous permettront de choisir vos Ogres et de les acheter en ligne :
- Les 6 Ogres Buffles
- Les Ventres dûrs qui feraient d'excellents Ogres Chieftain
- Boucher Ogre
- Ogre Lord

1.1.3 LES PEINTURES CITADEL

(2010-12-06 10:18)

NE QUITTEZ PAS IMMEDIATEMENT LA BOUTIQUE !!!

Une fois que vous aurez votre boîte de figurines d'Ogres, pensez aux peintures ! Bah oui, les Ogres sont gris plastique... Pas de couleur ni de relief... Ce qui est dommage, d'autant que ces figurines sont réellement impressionantes. Vous trouverez donc, dans cette même boutique spécialisée des boîtes de peinture hors de prix. Comptez 21 EUROS pour 6 petits pots (petits, voir minuscules). La gamme de couleur n'est pas très étendue dans cette boite (rouge, noir, vert, marron, argenté, jaune crasseux). Il vous faudra acheter des pots à l'unité en supplémént (3 EURO LE POT ! Mais ils sont plus grands que ceux de la boîte). Prenez un blanc, une couleur de peau (évitez le ELF FLESH qui est trop proche du blanc). Prenez aussi un bleu et un vrai jaune.

Je ne vous conseille pas forcément la boite de 6 pots, en fait il vaut mieux acheter des pots à l'unité et se constituer sa propre gamme. (Ne vous enflammez pas, prenez des couleurs de base- 8 pots devraient suffir- vous pourrez vous débrouiller en faisant des mélanges par la suite).

L'avantage de cette boîte assortiment est, qu'en plus des pots, vous aurez à l'intérieur, une dizaine de figurines Gobelins assez sympathique que vous n'aurez pas à racheter par la suite, puisqu'il va vous en falloir des figurines !
Ces Gobelins sont à l'échelle avec les Ogres. Du coup cela relance l'intérêt de la Boîte de peinture qui semblait hors de prix. Dans cette boîte vous trouverez également un pinceau fin de qualité, impeccable pour la peinture de figurines.
Maintenant que vous avez vidé votre compte en banque, quittez la boutique et rentrer chez vous tout débaler.
Pour assembler les figurines d'Ogres, il vous faudra des pinces coupantes et la Super Glue. Au magasin spécialisé, ils ont de la colle spéciale figurines, mais 7,50 EUROS pour de la colle ça fait chier après la facture qu'ont s'est tapé ! La Super Glue, c'est sûrement moins pratique, mais avec un peu de patience, ça se fait très bien. Assemblez donc tout ça et mettez de côté les pièces en trop... Gardez les précieusement, on s'en resservira...
Bien... Il est temps d'attaquer la peinture. Passez une sous-couche de noir sur la figurine. Allez-y molo ! Si vous mettez des couches trop épaisses, les détails vont s'estomper. A l'époque on utilisait des peintures à maquette standard (petits pots de peinture à l'huile). C'était vachement moins cher, mais croyez-moi, le résultat est bien meilleur avec ces peintures spéciales. Une fois la couche de noir sèche (2 minutes), vous pouvez commencer à peindre. N'hésitez pas à faire des mélanges (surtout pour les ombres). Une figurine vivante est une figurine de plus de 2 couleurs.

Voilà donc la figurine quasiment finie. Dans un premier temps, je n'ai peint que celui-ci et assemblé les autres. J'attends de me racheter d'autres peintures pour que les couleurs entre chaque Ogre soit vraiment différentes. Pour le socle, je verrais ça plus tard. En gros, il suffit de le badigeonner de colle à bois et de le parsemer de sable fin sec. Ensuite peignez le sable. Mais je compte donner un aspect plus donjon aux socles, et donc assorti au plateau de jeu.

1.1.4 LE BARBARE (2010-12-06 10:27)

Petite parenthèse dans la conception de l'édition de HEROQUEST RELOADED. Un petit clin d'oeil sur la peinture de la figurine originale du BARBARE. Cette figurine fait partie de la boite de base du jeu que j'ai récupéré. Trouvez-vous l'équivalent, parmi les boîtes de WARHAMMER BATTLE.

Je l'ai peinte en 2 heures. Elle est assez simple, mais je la trouve plutôt réussie même si la peau est un peu pâle. Ca c'est parce que je me suis fait avoir et que j'ai acheté le pot "ELF FLESH". Quel merde !

En tout cas cela me rappelle beaucoup de souvenirs de repeindre ces figurines. Quand nous avions douze ans, on se faisait des ateliers peinture dans la cuisine des parents. On se partageait les figurines. Un héro chacun, une série de Fimir, une série d'Orc... C'était sympa, même si le résultat que j'obtiens aujourd'hui est bien meilleur que tout ce qu'on avait pu faire. On n'était jamais content du résultat, donc on repeignait sur la même figurine sans arrêt. Au bout de la cinquième couche, on avait une boule de peinture sèche en guise de figurine !

1.1.5 LE PLATEAU DE JEU
(2010-12-06 11:11)

On va maintenant s'attaquer à la fabrication de quelques éléments de plateau de jeu. Le plateau de jeu original d'HEROQUEST était en un seul morceaux. Ma version vise à supprimer le maître de jeu, qui avait un rôle ingras. Pour cela, nous aurons un plateau de jeu modulable, qui sera généré aléatoirement, comme dans le jeu de plateau WARHAMMER QUEST (qui est en fait un HEROQUEST amélioré).

Vous aurez prochainement des planches de sol à imprimer sur des feuilles autocollantes en qualité photo.

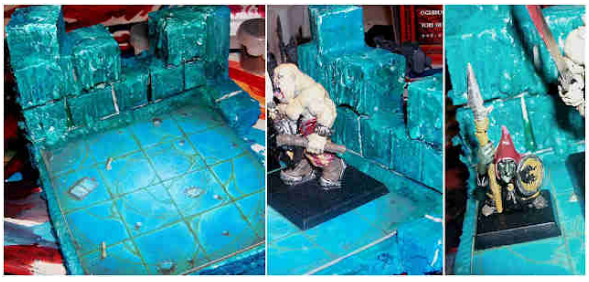
Collez les sur du carton fort et découpez les pour diviser les différents éléments (Salle et Couloir). Ensuite prenez un des éléments et tracez son contour sur une planche de polystyrène. Découpez le polystyrène à l'aide d'un cutter, chauffé au préalable à la bougie, pour éviter que le polystyrène ne s'égraine par la suite.

Créer un pan de mûr de la même taille et sculptez des briques en faisant des entailles à l'aide du cutter chauffé à la flamme.

Le but de cette manoeuvre est de créer un plateau modulable en relief. Je ne tiens pas à créer un plateau immersif avec tous les pan de mûr, j'ai testé et ce n'est pas pratique. On a peu de place pour bouger les figurines en pleine partie.

Ensuite, peignez les briques avec de la gouache ou peinture acrylique. Vous pouvez faire couler de la cire pour créer des reliefs ou coller des mousses végétales. Vous pouvez aussi coller du sable sur certaines briques ou des éléments végétaux pour rendre l'ensemble crédible. Collez ensuite sur le sol l'élément plateau de sol que vous aurez préalablement imprimé et qui vous a servi à définir les mesure de votre pièce de plateau.

Ce premier élément de plateau est un simple petit couloir. J'ai ajouté un tonneau que j'ai peint et collé avec de la super glue. Ce tonneau provient de la boîte de figurine des Ogres que nous avons acheté avant. J'ai aussi collé un bouclier au mûr qui provient de la même boîte. N'ajoutez pas trop d'éléments, surtout sur les tronçons de décors si petits. Il faut en garder pour tous les autres éléments à fabriquer.



Voici la deuxième salle que j'ai créée. Là, j'ai décidé de faire un mûr abîmé en découpant une brique et en la collant au dessus. Ca donne un aspect interessant. J'ai ensuite fait couler de la cire sur le mûr puis je l'ai repeinte pour donner une texture baveuse. Au sol, on peut voir un grimoire, j'en fabriquerai une réplique miniature que je collerai par dessus l'élément dessiné.

Ci dessus, un autre élément de couloir avec réutilisation de cire pour créer un effet de mousse. Je collerai des éléments végétaux par la suite. Le trou dans le mûr était prévu pour un système électrique qui créer une lumière type éclairage volumétrique. Je n'ai pas encore vraiment réfléchi à la manière de faire ça, mais quelques éléments de plateau auront des torches qui s'allumeront réellement. Top ambiance garantie !

Travail en cours, la salle du pont bénéficie d'une marche, un élément de plateau sur-élevé qui sera un emplacement stratégique dans les combats. Pour les poteaux du pont, j'ai utilisé des allumettes peintes sur lesquelles j'ai accroché une corde.

Ceci n'est qu'un début, mais on obtient déjà quelque chose de très sympa. Du coup, je vais me lancer dans la peinture de nouvelles figurines, et m'attaquer au système de règles pour me tester une petite partie.

AFFAIRE A SUIVRE... A BIENTÔT, et d'ici là, BONNE FABRICATION...

1.1.6 NOUVELLES FIGURINES

(2010-12-07 04:53)

Hier soir je me suis remis à la peinture de figurines. Je me suis couché à 3 heures du mat... On voit pas le temps passer quand on se lance là dedans. J'ai d'abord peint le personnage de l'Elfe qui est celui de la boîte de jeu original.

Je l'ai peint comme l'illustration de sa carte personnage. Je trouvais ça interessant qu'il ai les cheveux blancs et non blond comme cela se voit habituellement. Je me suis ensuite attaqué à un Fimir de la boîte de base, une espèce de lézard cyclope très balèze.

Là, je me suis souvenu... Les Fimirs c'était ceux que tout le monde voulait peindre parce qu'il n'y a pas plus simple à faire. (d'ailleurs si vous débutez dans la peinture de figurines, je vous conseille de commencer par un Fimir). Très convoité donc quant on était gosse, mais aujourd'hui qu'est ce que c'est chiant ! Heureusement qu'il n'y en a que trois. Juste de la peau et une armure... Pas vraiment de liberté à prendre, la peau est forcément verte et l'armure métal... A l'époque je me souviens avoir fait un fimir noir, tigré de jaune... Il était franchement pas mal et j'en referait peut-être un de ce genre qui jouera le rôle de chef d'escouade de monstre.

Ensuite, gros morceaux... Mon deuxième Ogre. J'ai essayé de le faire très différent du premier parce que je tiens à ce qu'ils aient une personnalitée unique, mais je me suis bien vite rendu compte que ma palette de couleur n'était pas suffisante. Je vais me racheter quelques pots (au moins du bleu, du vrai jaune et une couleur peau qui en soit une).

Bon, je m'en tire pas trop mal, mais je pense que je referai son pantalon qui fait vraiment trop camouflage comme ça. Enfin, pour finir un petit gobelin, celui de la boîte de peinture. D'ailleurs, j'ai remarqué qu'ils sont quasiment tous différents... A première vue on ne dirait pas, mais si. Vraiment sympa ça. J'ai décidé de le faire très différent du premier car je diviserai les 10 figurines en 2 groupes qui auront chacun leur comportement, leurs us et leurs coutumes.

Voilà c'est tout pour cette deuxième séance de peinture...

D'ici là BONNE CONTINUATION !

1.1.7 LA TUILE ! (2010-12-07 06:12)

Si tout se passe bien, ce soir j'aurai l'intégralité de mon plateau. Je pourrais passer à la fabrication des décors (que j'ai déjà commencé), puis au système de règle et enfin au développement de la Campagne des Ogres. Bah oui, je vais quand même pas attendre d'avoir fini de peindre toutes mes figurines pour tester le jeu.

Après la peinture de ces quelques figurines, le désir grandit en moi, de pouvoir jouer enfin au nouveau système HEROQUEST que j'allais créer. Mais, une étape indispensable devait être passée... La fabrication du plateau de jeu. Les fameuses TUILES. Vous les trouverez sur la page des TUILES dans l'onglet des pages de ce blog à droite.

Je les mettrais petit à petit, car je préfère tester avant de tout mettre en bloc pour finalement vous annoncer que j'ai trouvé une meilleure façon de les faire... Ne vous inquiétez pas, vous en trouverez l'intégralité dans peu de temps. Moi, bah je me suis lancé. Je les ai toutes mises à l'échelle et imprimé. Maintenant, y a plus qu'à faire les finitions, à savoir les cartonner, les plastifier...

1.1.8 LA TUILE PORTE VRAIMENT BIEN SON NOM ! (2010-12-08 08:35)

C'est bon... Ca y est... c'est bon... C'est fini... Fini.... Argh... Fini !!!! J'ai enfin toutes mes tuiles, mes bouts de plateau de jeu... En tout, environ une cinquantaine.

Ca m'a bouffé une cartouche d'encre, quatre gros cartons d'emballage et 2 rouleaux de scotch... Sans oublier une demi pochette de papiers autocollants... Bref, c'est cher... Pourquoi diable ce jeu n'est-il plus édité ?

Enfin bref... c'est fini, c'était quand même la partie la plus chiante de cette reconstitution du jeu... J'en ai bavé... Découper, coller, plastifier, imprimer... Ca m'a bien pris 6 longues heures c'te connerie...

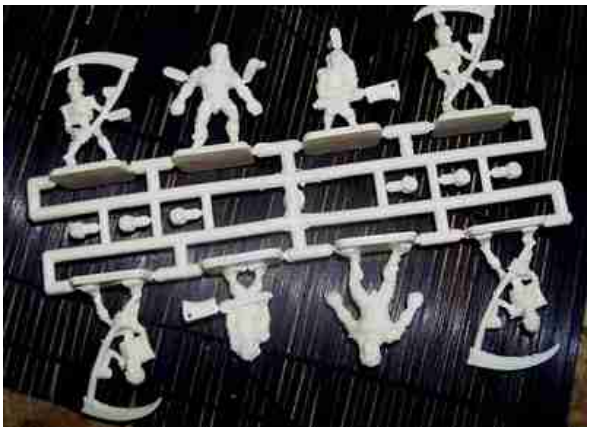
Bah franchement prenez votre mal en patience. C'est malheureusement une étape indispensable... C'est pas juste des bouts de cartons, c'est notre plateau de jeu... Donc soignez le... Aux petits oignons et ne vous inquiétez pas, la suite est beaucoup plus passionante, parole. Il vaut mieux commencer par le plus chiant tant qu'on en a encore le courage.

1.1.9 L'EXTENSION LE RETOUR DU SORCIER (2010-12-08 08:42)

Voici, ci-dessous les photos du déballage de mon paquet :

LE RETOUR DU SORCIER est la deuxième extension pour HEROQUEST a être sortie. En fait, avec KARAK VARN, c'est la plus commune en France, et pour cause, les ajouts ne sont pas folichon, par rapport à des pointures comme CONTRE LA HORDE DES OGRES ou LES SORCIERS DE MORCAR.

Pourtant, je l'ai trouvé sur EBAY à 20 Euros. Je devrais la recevoir d'ici quelques jours. Pourquoi l'avoir acheté me direz-vous ? Simplement parce que je suis un grand fan de ce jeu... Et que l'extension était abordable. De plus, je vais récupérer des figurines de squelettes, zombies et momies ainsi que deux portes spéciales qui me serviront pour les autres extensions.



1.1.10 ACHAT DE PEINTURES ET RETOUCHE DE L'OGRE 2 (2010-12-08 08:51)

Agacé par le boulot ingrat que m'a demandé la confection des Tuiles, je décide donc de me remettre un peu à la peinture de figurines. Je sors sous une pluie battante et m'achète trois couleurs... Les trois couleurs qui vont enfin me permettre d'avoir une palette de couleur complète...

Un pot de Jaune Or, un peu flashi mais impeccable car j'avais des couleurs à dominance terne. Un pot de bleu, parce que j'en avais pas et que le bleu, bah c'est une couleur primaire ça se fabrique pas (comme le jaune d'ailleurs). Enfin, un pot de DWARF FLESH (chair de Nain) qui est une vraie couleur de peau (pas comme ce pot merdique de ELF FLESH).

Immédiatement, je reprends mon deuxième Ogre qui m'avait laissé une certaine frustration avec son pantalon para-militaire... Là, je lui fais un beau pantalon cadrillé, comme l'Ogre de Seigneur de Guerre (un WARGAME de la même époque qu'HEROQUEST, lui aussi disparu).

Là, il est pas mieux mon Ogrounet ? Différent de l'autre, c'est ce que je voulais. Je regrette pas mes

pots de peinture CITADEL à 3 EUROS L'unité !!!

1.1.11 PEINTURE DU NAIN ET FINITION DU BARBARE/ELFE

(2010-12-08 08:59)

Je finis ensuite la peinture du Barbare et de l'Elfe. Souvenez-vous, il me restait les socles. Ce n'est rien, c'est sûr, mais une fois peint, ça change tout... Ca fait vachement plus propre. Au lieu de coller du sable, ou autre saloperie, je décide tout simplement de le peindre en noir... C'est sobre mais efficace.

Immédiatement je m'empare de la figurine du Nain... C'est mon personnage préféré alors il s'agissait pas de le louper. J'avais jamais remarqué à quel point il était détaillé... Il y a toute sortes d'ornements sur son armure que j'avais pas remarqué quand j'étais gamin. Du coup, on le transformait en boule dorée... Hors de question que je fasse cela aujourd'hui. J'ai passé plus de 2 heures à choisir mes couleurs et à rendre hommage à cette petite figurine, mais qui est tellement sympa...

1.1.12 ADAPTATION PC

(2010-12-08 09:08)

Conjointement avec cette réédition HEROQUEST en vrai, je travaille aussi à une adaptation virtuelle des éléments du jeu. Que les choses soient claires, il ne s'agit pas d'un jeu vidéo. Le but de ce programme est de mettre tout le matos du jeu à disposition sur écran. Des figurines à manipuler, des livrets à feuilleter, des cartes à tirer, des dés spéciaux à jeter... etc. Tous les éléments seront interactifs. On pourra jouer à HEROQUEST avec un plateau et des figurines virtuelles qui seront des éléments photos du jeu, donc très fidèles à l'original. Il faudra donc connaître les règles du jeu. On pourra lancer les dés, placer les éléments sur le plateau, le but étant de recréer le jeu de plateau dans ses moindres détails, avec toutes ses extensions.

Le travail est en cours, je préfère d'abord finir la version réelle, mais voici quelques screenshots qui vous mettront l'eau à la bouche. Je développe cela pour ceux qui n'ont pas le courage de se fabriquer le jeu en vrai, et aussi qui n'ont pas les moyens financiers.

Michael (2011-03-18 20:02:14)
Ca a l'air tres chouette ! Si tu as besoin d'aide pour quoique ce soit ;) bien a toi

Anonymous (2011-06-03 17:34:49)
ou tu en ai sur ce projet ?

Bikk (2011-07-11 14:36:10)
Super projet j'espère qu'on pourra y jouer bientôt...

Anonymous (2011-07-15 10:42:47)
HEROQUEST REMASTER répond à BIKK
Merci BIKK... Pour tout te dire, devant le peu d'intérêt pour ce programme, au moment où j'étais dessus, j'ai abandonné !!! En plus, pour finir ce prog, il faudrait que je dispose de tout le matos du jeu remasterisé, chose sur laquelle je bosse d'arrache pied. Bref, il faut que je finisse mes peintures, mon donjon fimo, mes cartes en couleur, mes livres de quêtes...
En bref, si jamais je reprend ce projet, ça sera une fois que toute l'édition papier du jeu sera terminée... Autant te dire que ça n'est pas pour tout de suite... Concentre toi plutôt sur mes Ebooks et mon générateur de donjon, ça c'est d'actualité !!!

1.1.13 MAÎTRE DE JEU VIRTUEL EN DEVELOPPEMENT, VIRTUAL MJ (2010-12-08 09:23)

J'en avais vaguement parlé dans les anciens posts... Ma version HEROQUEST aura un maître de jeu informatisé. Cela permet de simplifier le système de jeu et surtout d'amoindrir le nombres d'éléments à imprimer. Et aussi, cela permet de jouer en Solo au jeu.
Ce maître de jeu, générera des donjons aléatoirement, des événements et des trésors. Il placera les monstres dans les lieux et animera les scénarios puisqu'il parlera. Les premiers essais sont plutôt convaincants, mais il reste encore beaucoup de travail, car chaque élément sera attitré à un scénario précis. Pas question de trouver des objets semblables selon les lieux visités.

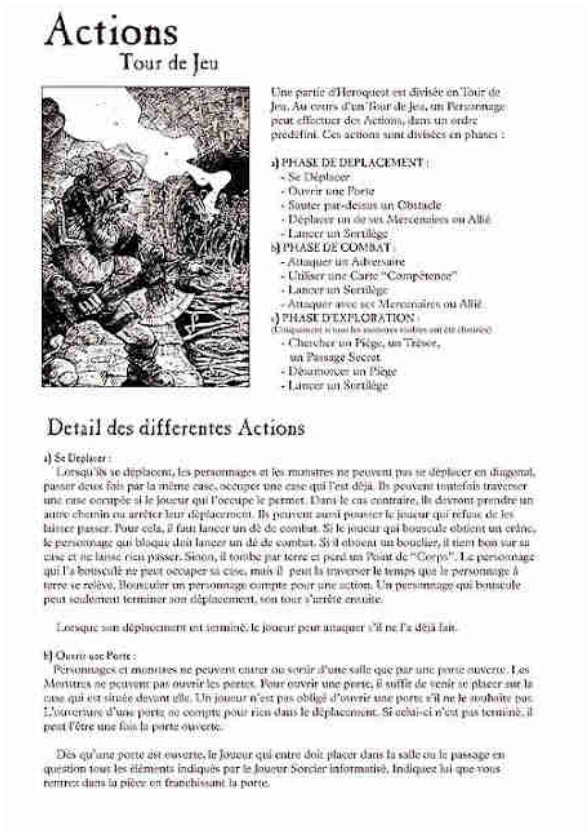
Prélude
"Mortar siégeait immobile sur son trône de jais pur, enfoui dans ses pensées. Ses yeux scrutaient l'image des terres de l'Empereur qu'il avait magiquement conjurées avant lui. Il avait été très proche de la victoire, si proche qu'il avait piégé l'Empereur et détruit ses forces dans l'ancienne forteresse de Karak Varn. Mais il avait été déjoué à la dernière minute par les maudits Champions de l'Empereur. Le même sort était survenu à son puissant allié le Seigneur Sorcier, dont l'Armée des Morts s'était émiettée en suivant le trépas de leur chef."

Quête !
Recherche de la Forteresse Ogre
Cherchez parmi vos Tuiles (morceaux du plateau) et regroupez les éléments affichés en un paquet.
Gardez les pris de vous. Sortez également les Portes de Pierres et les Portes Classiques. Préparez aussi les Orcs, les Guerriers du Chaos, Les Lutins et les Fimirs ainsi qu'un Ogre Standard.

Quête !
Recherche de la Forteresse Ogre
Lorsque vous ouvrez la porte, l'Orc est surpris. Il lâche malheureusement le morceau de viande qu'il était en train de déguster. Vous pouvez foncer violemment sur lui. Lancez un dé de combat spécial. Si vous obtenez un crâne, l'Orc meurt sur le coup. Sinon, il riposte.

1.1.14 BON, J'EN SUIS OU MOI ??!!! LES CARTES ET LES REGLES

(2010-12-19 22:04)



Actions

Tour de Jeu

Une partie d'Heroquest est divisée en Tour de Jeu. Au cours d'un Tour de Jeu, un Personnage peut effectuer des Actions, dans un ordre prédéfini. Ces actions sont divisées en phases :

a) PHASE DE DEPLACEMENT :
- Se Déplacer
- Ouvrir une Porte
- Sauter par-dessus un Obstacle
- Déplacer un de ses Mercenaires ou Allié
- Lancer un Sortilège

b) PHASE DE COMBAT :
- Attaquer un Adversaire
- Utiliser une Carte "Compétence"
- Lancer un Sortilège
- Attaquer avec ses Mercenaires ou Allié

c) PHASE D'EXPLORATION :
(Uniquement si tous les monstres visibles ont été éliminés)
- Chercher un Piège, un Trésor, un Passage Secret
- Désamorcer un Piège
- Lancer un Sortilège

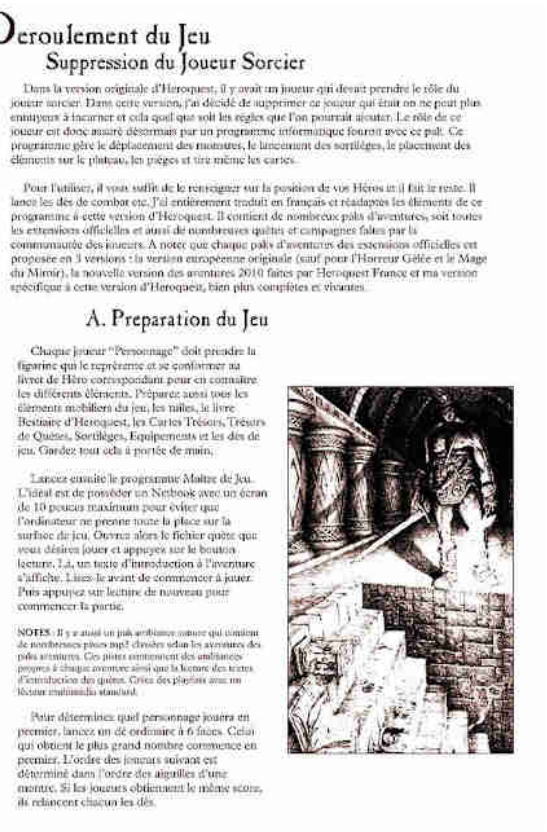
Detail des differentes Actions

a) Se Déplacer :
Lorsqu'ils se déplacent, les personnages et les monstres ne peuvent pas se déplacer en diagonal, passer deux fois par la même case, occuper une case qui l'est déjà. Ils peuvent toutefois traverser une case occupée si le joueur qui l'occupe le permet. Dans le cas contraire, ils devront prendre un autre chemin ou arrêter leur déplacement. Ils peuvent aussi pousser le joueur qui refuse de les laisser passer. Pour cela, il faut lancer un dé de combat. Si le joueur qui bouscule obtient un crâne, le personnage qui bloque doit lancer un dé de combat. Si il obtient un bouclier, il tient bon sur sa case et ne laisse rien passer. Sinon, il tombe par terre et perd un Point de "Corps". Le personnage qui l'a bousculé ne peut occuper sa case, mais il peut la traverser le temps que le personnage à terre se relève. Bousculer un personnage compte pour une action. Un personnage qui bouscule peut seulement terminer son déplacement, son tour s'arrête ensuite.

Lorsque son déplacement est terminé, le joueur peut attaquer s'il ne l'a déjà fait.

b) Ouvrir une Porte :
Personnages et monstres ne peuvent entrer ou sortir d'une salle que par une porte ouverte. Les Monstres ne peuvent pas ouvrir les portes. Pour ouvrir une porte, il suffit de venir se placer sur la case qui est située devant elle. Un joueur n'est pas obligé d'ouvrir une porte s'il ne le souhaite pas. L'ouverture d'une porte ne compte pour rien dans le déplacement. Si celui-ci n'est pas terminé, il peut l'être une fois la porte ouverte.

Dès qu'une porte est ouverte, le Joueur qui entre doit placer dans la salle ou le passage en question tous les éléments indiqués par le Joueur Sorcier informatisé. Indiquez lui que vous rentrez dans la pièce en franchissant la porte.



Deroulement du Jeu

Suppression du Joueur Sorcier

Dans la version originale d'Heroquest, il y avait un joueur qui devait prendre le rôle du joueur sorcier. Dans cette version, j'ai décidé de supprimer ce joueur qui était on ne peut plus ennuyeux à incarner et cela quel que soit les règles que l'on pourrait ajouter. Le rôle de ce joueur est donc assuré désormais par un programme informatique fourni avec ce pdf. Ce programme gère le déplacement des monstres, le lancement des sortilèges, le placement des éléments sur le plateau, les pièges et tire même les cartes.

Pour l'utiliser, il vous suffit de le renseigner sur la position de vos Héros et il fait le reste. Il lance les dés de combat etc. J'ai entièrement traduit en français et réadapter les éléments de ce programme à cette version d'Heroquest. Il contient de nombreux pdfs d'aventures, soit toutes les extensions officielles et aussi de nombreuses quêtes et campagnes faites par la communauté des joueurs. A noter que chaque pdfs d'aventures des extensions officielles est proposée en 3 versions : la version européenne originale (sauf pour l'Horreur Gélée et le Mage du Miroir), la nouvelle version des aventures 2010 faites par Heroquest France et ma version spécifique à cette version d'Heroquest, bien plus complètes et vivantes.

A. Preparation du Jeu

Chaque joueur "Personnage" doit prendre la figurine qui le représente et se conformer au livret de Héro correspondant pour en connaître les différents éléments. Préparez aussi tous les éléments mobiliers du jeu, les nilles, le livre Bestiaire d'Heroquest, les Cartes Trésors, Trésors de Quêtes, Sortilèges, Equipements et les dés de jeu. Gardez tout cela à portée de main.

Lancez ensuite le programme Maître de Jeu. L'idéal est de posséder un Netbook avec un écran de 10 pouces maximum pour éviter que l'ordinateur ne prenne toute la place sur la surface de jeu. Ouvrez alors le fichier quête que vous désirez jouer et appuyez sur le bouton lecture. La, un texte d'introduction à l'aventure s'affiche. Lisez-le avant de commencer à jouer. Puis appuyez sur lecture de nouveau pour commencer la partie.

NOTES : Il y a aussi un pak arthémus contre qui contient de nombreuses pièces mp3 classées selon les aventures des pdfs aventures. Ces pistes contiennent des ambiances propres à chaque aventure ainsi que la lecture des textes d'introduction des quêtes. Grâce des playlists avec un lecteur multimédia standard.

Pour déterminer quel personnage jouera en premier, lancez un dé ordinaire à 6 faces. Celui qui obtient le plus grand nombre commence en premier. L'ordre des joueurs suivant est déterminé dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Si les joueurs obtiennent le même score, ils relancent chacun les dés.

J'ai également recréé les cartes, en gardant les textes originaux, mais recréée pour être sûr d'avoir une bonne qualité d'impression. J'ai aussi choisi la forme qu'aura ma réédition, un gros livret qui comprendra les règles et autres livrets des extensions ainsi que les planches d'éléments du jeu à imprimer. La maquette de ce livre est terminée, plus qu'à le remplir.

A ce jour j'ai imprimé et fabriqué toutes les tuiles du jeu, toutes les cartes sortilèges (soit 2 séries de 3 cartes pour les sortilèges de l'Enchanteur, une série de 8 sortilèges de l'Elfe, 24 cartes de Sortilèges des Sorciers de Morcar et une trentaine de sortilèges du chaos).

La tâche est grande, la tâche est longue, la tâche est bonne. Je continue la fabrication de mon HEROQUEST Edition intégrale. Je me suis attelé à la tâche de la refonte du livret de règles. Je tiens à garder intact le système de jeu original qui reste souple, simple et convivial et c'est ce qui fait la force du jeu à mon avis. En fait, pour ce livret, je vais simplement inclure les quelques règles additionnelles parues dans les extensions du jeu, ainsi qu'un système d'avancement des personnages qui est quelque chose qui manque énormément. Ce système, je le ferais simple, très simple, comme le jeu.

1.1.15 ET LES PEINTURES DES FIGURINES ? (2010-12-19 22:23)

Conjointement à tout cela, et pour éviter une certaine monotonie aussi, je continue la peinture de mes figurines. J'ai fait un nouveau Fimir, dans l'Esprit du Premier, car il est vrai que les Fimirs n'offrent que peu de liberté. (Oui, celui là a une armure en bronze). Le troisième et dernier de mes Fimirs, je le ferait peut-être brun ou orange. Pas encore choisi.

Quoi d'autre sinon... Bah j'ai peint un Guerrier du Chaos, mais je n'en suis pas trop satisfait. Comme pour les Fimirs, ils n'offrent pas une grande liberté. Il n'y a que de l'armure, donc pas évident de se retenir de ne pas le recouvrir entièrement de peinture argentée et basta ! Certains les peignait en rouge, vert et autre... Je suis pas sûr que ça soit l'esprit, même si, sur la carte monstre du jeu, l'illustration le représente en rouge.

Bon allez, on va dire qu'il est potable. De loin, il serait même plutôt joli. L'idéal serait de mettre une ampoule dans son casque pour le rendre effrayant.... nan, je rigole.

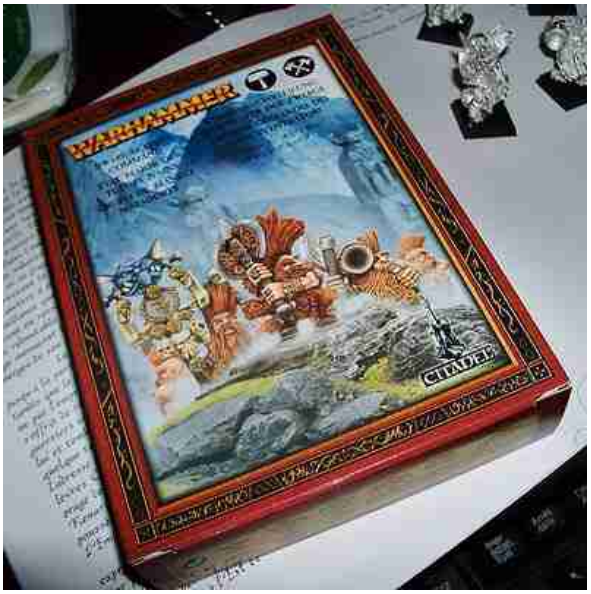
Ensuite... Euh... Bah j'ai peint le Sorcier du Chaos. Je l'ai fait dans l'esprit de l'extension "LE RETOUR DU SORCIER" puisque c'est là qu'il joue son plus grand rôle.

Ah oui, et mon tout premier squelette. Je suis assez content du résultat. C'est vraiment pas évident de réussir une figurine sur laquelle on ne peut mettre qu'une seule couleur. D'ailleurs, au lieu de m'emmerder à faire des tonnes de mélanges de couleurs, je me suis tout bonnement acheté un nouveau pot de peinture "BONES" qui est parfait pour faire les dents et les ossements.

Sinon, bah j'ai étendu ma palette de couleurs. Racheté trois pots quoi... Ils sont décidément très forts à Games Workshop, tout est vraiment étudié pour que tu te rachètes des trucs encore et encore, mais bizarrement, rien de tout ce que tu pourras acheter chez eux n'est inutile.... Je dirais même que la conception de leur figurine a été étudiée pour créé des besoins... Très très balèze sur le marketing ces gens-là... Mais bon on leur pardonne car leur figurine sont vraiment de qualité.

1.1.16 LE COMPAGNON NAIN, EXPANSION POUR HEROQUEST

(2010-12-19 22:38)



Cette extension comprend donc 6 nouvelles cartes intitulées Compagnons Nains, une dizaine de nouvelles cartes Trésors et peut-être de nouvelles cartes équipement, ainsi qu'un livret de règles. Tout cela a été développé avec un soin tout particulier, et tout s'intègre visuellement très très bien au jeu original.

Première extension maison de qualité, Le Compagnon Nain s'intègrera au livre numérique intégrale de mon édition d'HEROQUEST. Cette extension permettra aux Héros, lors de leurs aventures, de rencontrer des Guerriers Nains et de les engager dans leur groupe. Cela ne sera pas sans risque, puisque personne n'ignore la cupidité et le caractère des Nains.

A noter que ce système de Compagnon Nain est très simple, puisque basé sur les Cartes additionnelles. Ici, pas de pavé de règles à retenir, juste 3 pages maximum. Ces 3 pages contiennent, en plus, des règles optionnelles. Tous mes suppléments seront développés dans cette op-

tique.

Au niveau des figurines, que dire, sinon que je regrette. Pour HEROQUEST, surtout évitez d'acheter des figurines Métal ! Elles ne s'intègrent pas au jeu et ont un rendu différent. Pour les Nains, rajoutez seulement 6 EUROS, et vous aurez la boîte de 10 Nains customisables en figurines plastique. 10 au lieu de 5. Franchement, bien plus interessant, je pense que je me la choperai d'ailleurs. En attendant, cette boîte de 5 Nains, peut vous permettre de varier quelque peu l'apparence de vos compagnons Nains, mais franchement, on dirait plutôt des têtes avec des barbes plutôt que des Nains.

1.1.17 ORCS SUR SANGLIERS, NOUVELLE RACE DE MONSTRES POUR HEROQUEST

(2010-12-19 22:49)

Je n'ai pas l'extension officielle KARAK VARN, qui est aujourd'hui presque aussi cher que la boite de jeu de base. Du coup, il me manque des figurines Orcs et Fimirs pour pouvoir jouer à cette passionante campagne. Plutôt que d'acheter des Orcs classiques (chose que je devrais faire tout de même), j'ai opté pour des Orcs sur Sangliers. Les grosses figurines, c'est la classe et tu comprends tout de suite que t'as pas affaire à des rigolos. D'autant que ces figurines sont vraiment sympa et que la boîte de 5 coûte seulement 19 Euros. J'ai donc sauté sur l'occasion.

Par contre, le problème, comme pour les Ogres, c'est que ces figurines sont à assembler. Et oui, on a tout un panel de pièces plastiques à coller entre elles. Exit la super glue, je me suis acheté un flacon de colle citadel spécial figurine. Malheureusement, cette colle est une horreur. La prise est super longue, c'est un produit dangereux extrèmement toxique (pire encore que la Super Glue)... Franchement, préférez la Super Glue, la colle officielle est décevante. Soit disant, elle fait fondre le plastoc pour mieux le souder, contrairement à la Super Glue. Moi, elle m'a surtout fait fondre les poils de nez.

Ces figurines feront aussi l'objet de la création de nouvelles cartes (Trésor et Créatures). Mais très franchement, l'achat en vaut la chandelle.

---

tombipower (2011-09-17 05:54:14)
Tu aurais du acheter de la colle à maquette (chez picwic ou toyz) qui a le même effet en moins toxique et moins chez,le tout avec un ergot en métal pour pas en foutre partout.

1.1.18 LES TUILES EN 3D, C'EST BIEN MIEUX. (2010-12-21 04:40)

Hier, je me suis lancé dans la conception d'un plateau Heroquest en 3D... Mais putain mais quel casse tête ! J'ai décidé de faire ça de manière économique. Polystyrène, carton, colle, bouts de ficelles et cire... Cire ? Bah oui, la cire c'est magique pour créer des reliefs, des grottes, on peut facilement la sculpté et ça coûte pas cher une bougie.
Bref, après 3H de boulot, j'avais quelques éléments de sol, la pièce escalier et quelques mûrs aussi.

Mon objectif c'était de fixer les dalles de sols avec de la super glue sur un grand carton à dessin, j'aurai laissé des espaces entre chaque pièces pour pouvoir coincer des pans de mûrs amovibles. Bah oui, les règles du jeu imposent malheureusement ça. Très vite, je me suis rendu compte que... bah c'est pas évident du tout de faire un plateau de jeu en 3D. Pas beaucoup de place pour les figurines à moins d'élargir les cases, et là, on se retrouve avec un plateau gigantesque... Et... Je le stock où ce truc après ?

Dommage parce que franchement, ça a de la gueule, le pied de jouer sur un plateau en relief. Un grand malade, Daniel Thevenin (allez voir son blog, c'est énorme) a fait un plateau relief de toute beauté, entièrement en résine et en bois avec des mûrs modulables. Moi, j'ai franchement pas le courage. Finalement, je décide de ne pas abandonner, mais de seulement créer des Tuiles en 3D. Des portes qui s'ouvrent pour de vrai (du coup on a pas à les remplacer en cours de partie), la pièce d'escaliers, les éboulis, et toutes les tuiles spéciales des extensions du jeu.
J'ai aussi décidé de faire quelques éléments de mûrs que l'on pourra placer sur le plateau en cours de partie, puis enlever une fois que l'on quitte la salle. Le but est juste de créer des dioramas des aventures, donner plus de vie au plateau, sans pour autant le fouttre à la poubelle. Je ferai également des piliers, des excaliers et des tas de petites choses de ce genre.

1.1.19 L'HORREUR GELEE, PREMIERE TUILE EN 3D ! CA SENT NOËL ! (2010-12-21 04:52)

Ma première vraie tuile de l'extension, je l'ai faite ce matin en 2H environ. Polystyrène et bougie, et un peu de gouache et acrylique. C'est une tuile de l'extension l'Horreur Gelée ou Barbarian Quest Pack, une extension US, inédite en France.

Cette extension m'a toujours passionnée. Les monstres sont sympa et l'ensemble se passe dans des étendues gelées, donc très dépaysant par rapport aux autres extensions. Du coup je vais développer tout un arsenal d'éléments gelés en relief... Des mûrs, des gouffres, des décors...

Mon inquiétude se pose sur la solidité de mon matos. Après tout, ce n'est que du polysty et de la bougie. Il faut donc le manipuler avec précaution. En plus, j'ai rajouté de la neige en bombe pour en augmenter la crédibilité. Pas sûr que cette saloperie chimique tienne en surface (elle va même peut-être bouffer le polysty).

Bon bah, le résultat est très encourageant. Y a plus qu'à continuer. Je posterai prochainement un tutorial complet qui expliquera comment réaliser très facilement ces tuiles en relief. A bientôt.

1.1.20 DU NOUVEAU CÔTE PEINTURE... (2010-12-21 05:09)

Je viens juste de terminer mon troisième Ogre. Très satisfaisant. Ce sera le Chef, l'Ogre Lord, celui qu'on doit zigouiller à la fin de l'extension. Chose très cool, c'est que j'ai réussi à le fixer sur un socle standard, de la taille d'une case de plateau quoi... Je ferai bien la même chose pour les autres.... Seul problème... Comment on décolle un truc collé avec de la Super Glue ?

A côté de ça, j'ai compris que comme les figurines d'Heroquest étaient quasi identiques, on pouvait en peindre plusieurs en même temps (pas con le mec). Assez rébarbatif, mais beaucoup plus rapide. Du coup, j'ai fait quatres Orcs en même temps.

J'ai rajouté un Bouclier à l'Orc de Gauche. Il servira à représenter les Orcs spéciaux, les chefs, que l'on peut rencontrer dans certaines aventures. Ce bouclier provient de la Boîte des Ogres (elle est magique cette boîte, y a plein de petites conneries qu'on peut rajouter sur les décors et les figurines...)

Les bons vieux Orcs à la veste bleue, les classiques quoi, comme ceux des illustrations de la boîte... J'adore, ça me rappelle tout plein de souvenirs. Comme je dispose de 8 Orques de la Boîte Originale, je vais en faire 3 rouges, 4 bleus et un spécial avec quelques accessoires.
Grâce à cette méthode, j'ai aussi peint 3 squelettes de plus, identiques au premier. Bref mes figurines, ça avancent bien ! Ensuite, j'ai terminé un Orc Monteur de Sanglier... j'y vais un peu à reculon, à cause de cette colle de merde, ça donne pas envie de les assembler.

En plus, je crois que je vais me servir des sangliers pour créer des Yétis qui serviront à l'extension l'Horreur Gelée. Bah oui, on peut les mettre en position debout avec quelques astuces, et on peut leur rajouter des mains armées (encore grâce à la Boîte des Ogres). Quand aux Orcs, ils me serviront mieux en figurines standard, puisque je ne compte pas m'acheter Karak Varn, je vais avoir besoin de stocks d'Orcs. Enfin, j'ai pas encore décidé tout ça, mais j'y reviendrai très bientôt...

1.1.21 KARAK VARN, L'EXTENSION NOUVELLE EDITION, PDF, TUILES, NOUVELLES REGLES, FIGURINES DE REMPLACEMENT, PLANCHES IMPRIMABLES (2010-12-31 06:32)

Enfin du concret. J'ai commencé la retranscription des règles. Et surtout je travaille assiduement sur la remasterisation de l'extension Karak Varn ainsi que le Retour du Sorcier. Cela est important, car ça donnera l'aspect définitif ainsi que la liste du contenu des prochaines extensions.
Voici donc les premières pages de l'extension, dans l'ordre, toutes prêtes à imprimer. Pour les amoureux des beaux objets, je peux vous l'envoyer au format BMP 300 dpi, pour des impressions de qualité.

Voici donc un aperçu assez complet de mon énorme travail de maquette, mise en page et archivage. Toutes ces pages sont en très bonne qualitée, malheureusement un peu bridées et compressées pour ce blog, mais l'impression est possible quand même. J'espère que vous aprécierez la première partie de cet énorme et passionant boulot. J'ai tout fait dans l'optique de rester fidèle au jeu original. J'ai juste un peu modernisé la maquette. La suite de l'extension suivra, et bientôt la Boîte de Base et les Règles du Jeu en version complète remasterisée.

D'ICI LA, A TRES BIENTOT

Anonymous (2011-01-04 07:31:02)
Beau travail de mise en page !
Pour le level up (les dés de combats de +) j'ai abandonné cette idée au vu des inombrables trésors de quêtes des 6 extensions.
Idem pour les parchemins magiques qui collent pas avec les persos du barbare & du nain et qui enlève l'intérêt de ceux qui justement utilisent la magie...
A chacun son point de vue. ^^
En tout cas GG comme on dit.
Euuu HeroQuestFrance c'est juste moi pas une bande de fanatiques lol !
Fais quand même gaffe aux photos copyrightées des figurines de GW.

Chapter 2

2011

2.1 janvier

2.1.1 RELOOKING DES ILLUSTRATIONS DES CARTES, GRIMOIRE DE SORTILEGES (2011-01-06 08:21)

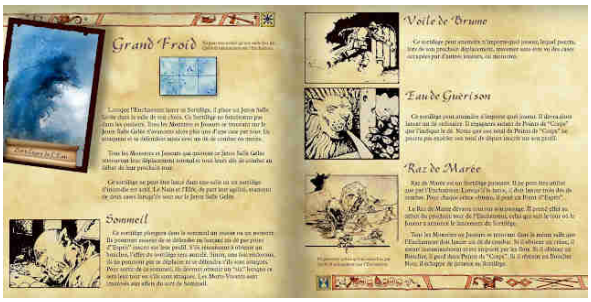
Foudre
Le Sorcier peut déclencher la Foudre sur six cases formant une ligne droite. Placez le jeton "Foudre" correspondant sur le Plateau pour savoir qui est atteint par la Foudre. Toute figurine concernée est attaquée avec trois dés de combat. Elle peut se défendre selon la procédure normale. Chacune des attaques se règle séparément. Cette carte ne peut servir qu'une fois.

Mon projet évolue. J'ai décidé de coloriser les illustrations des cartes et de moderniser un peu le look des dessins originaux pour homogénéiser un peu le tout. Ma mise en page a aussi évolué, du coup je vais reprendre entièrement Karak Varn ou peut-être m'attaquer en priorité au livre des règles, puisque c'est la base même du jeu et que tous les éléments du jeu seront basés sur les règles.

Voici mon idée pour les sortilèges. J'ai décidé de supprimer le support cartes pour les sortilèges. Je trouvais ça cool que l'enchanteur, l'elfe et les ennemis sorciers ait l'impression de posséder un vieux grimoire de sortilèges dans lequel ils pourraient chercher quelques mauvais tour à faire.

Le grimoire se présente en fait sous la forme d'une simple plaquette. Chaque famille de sortilèges aura sa propre plaquette. Une planche format livret CD à plier en 2 et à plastifier. Moi je trouve ça pas mal du tout. Voyons un peu l'intérieur de ce grimoire :

Vous retrouvez les 3 sortilèges originaux du jeu de base, légèrement modifiés (ajout de restriction mineurs). A côté de ça, vous avez deux sortilèges puissants supplémentaires, utilisables uniquement par l'Enchanteur et avec des jetons spéciaux. J'aimais l'idée de rendre les sortilèges plus spectaculaires et moins abstraits.



Attention, ces deux gros sortilèges couteront cher. En fait, plutôt que de ne pouvoir lancer qu'une seule fois un sortilège en cours de partie, vous pourrez le lancer plusieurs fois. A chaque début de partie, le joueur sorcier remettra des jetons de mana (ou autre appelation, pas encore réfléchi à ça) aux joueurs elfe et enchanteur. L'elfe en aura 3 et l'Enchanteur en aura 9. A chaque fois qu'il utilise un sortilège, il se défausse d'un jeton, lorsqu'il n'en a plus, il ne peut plus utiliser la magie.

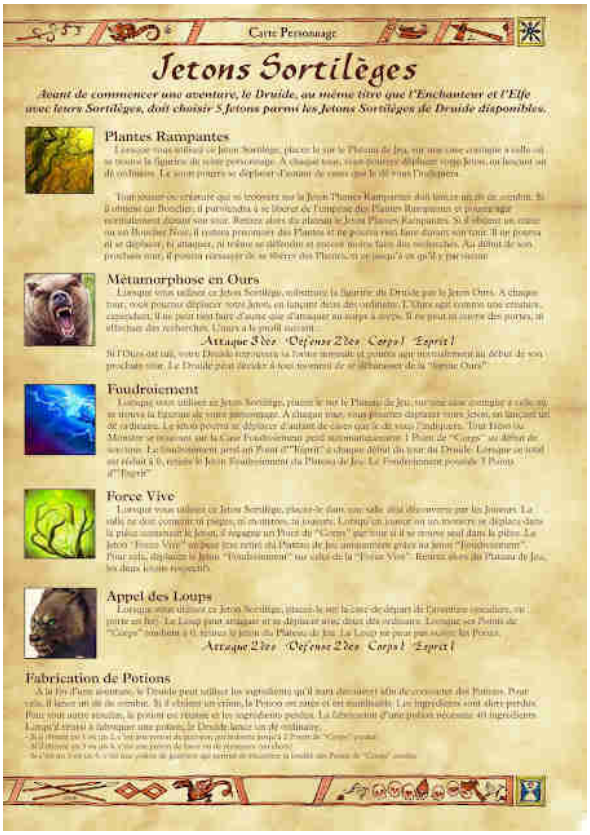
Ces jetons représentent tout bonnement le nombre de cartes auxquelles chaque personnage respectif avait droit. Les gros sortilèges que j'ai rajouté coûteront trois de ces jetons et peuvent avoir des effets secondaires désastreux pour le lanceur.

Je suis assez satisfait de ces modifications du système de magie qui devrait rendre les parties plus conviviales.

Bon allez j'y retourne, il m'en reste un sacré paquet à faire.
A BIENTÔT

2.1.2 NOUVEAU PERSONNAGE, CARTE PERSONNAGE HEROQUEST, Le Druide (2011-01-08 13:22)

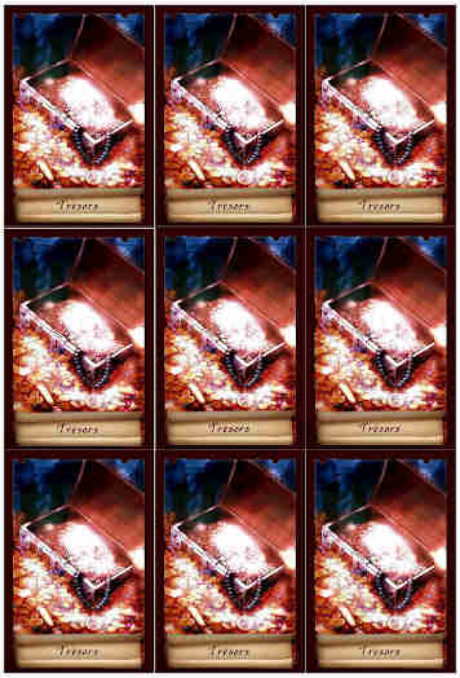
Carte Personnage
Le Druide
Vous êtes le Druide, protecteur de la nature et ennemi de la civilisation. Vous possédez de puissants sortilèges qui peuvent vous permettre de vous métamorphoser en animal et d'être aidé par les Serviteurs de Mère Nature.
Votre Héro commence son aventure avec une collection de Jetons, symbole de votre pouvoir. Il est armé d'un bâton ainsi que d'une besace qui lui permet de conserver divers ingrédients.
Comment Incarner Le Druide ?
Tour de Jeu du Druide :
Actions Possibles :
Attaque : 2 dés de Combat
Défense : 1 dé de Combat
Déplacement : 2 dés ordinaires
Corps : 5
Esprit : 6


Carte Personnage
Jetons Sortilèges
Avant de commencer une aventure, le Druide, au même titre que l'Enchanteur et l'Elfe avec leurs Sortilèges, doit choisir 5 Jetons parmi les Jetons Sortilèges de Druide disponibles.
Plantes Rampantes
Métamorphose en Ours
Attaque 3 Dés Défense 2 Dés Corps 1 Esprit 1
Foudroiement
Force Vive
Appel des Loups
Attaque 2 Dés Défense 2 Dés Corps 1 Esprit 1
Fabrication de Potions

Voici un aperçu du remake de la carte personnage du jeu. Dont, un nouveau personnage, le Druide. Je posterai bientôt la planche de jetons à imprimer pour utiliser les sortilèges du druide. Si vous avez des joueurs, testez-le et dites moi ce qui tourne bien et ce qui ne tourne pas bien.

2.1.3 NOUVELLES CARTES TRESORS COULEURS, REMAKE, REEDITION A IMPRIMER

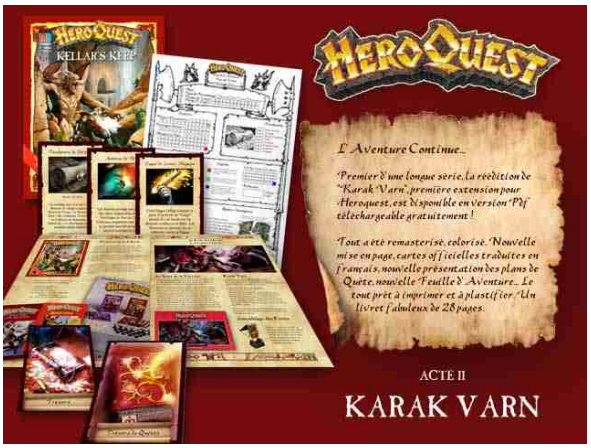
(2011-01-08 13:26)



Voici la première planche des cartes trésors dépoussiérées. Quelques modifications mineures au niveau du texte ainsi qu'une carte inédite "Trésor de Crypte". Les planches sont prêtes à imprimer et à plastifier. N'hésitez pas à poster vos suggestions et vos impressions en commentaires. Je modifierai les cartes en conséquences. Et bientôt, les prochaines planches.

2.1.4 KARAK VARN REMASTERISE, REEDITION 2011, OFFICIEL, PDF TELECHARGEABLE GRATUITEMENT (2011-01-27 12:58)

Ca y est, le voilà ! Le tout beau, tout propre, tout fini livret pdf "KARAK VARN" prêt à imprimer.
Réédition du supplément officiel avec une nouvelle mise en page en couleur, des cartes colorisées et remasterisées, une nouvelle feuille d'aventure spécifique à l'extension et une nouvelle présentation en couleur pour les Quêtes.
Un travail d'un mois qui annonce le début d'une longue série de remasterisation et réédition officielles de HEROQUEST. Chaque livret officiel sera accompagné d'un livret non officiel qui contiendra une relecture des Quêtes par HEROQUEST FRANCE ainsi que de nouvelles règles, nouveaux monstres, nouvelles tuiles et nouvelles cartes inédites, spécifiques à l'extension.


HERO QUEST
KELLAR'S KEEP
HERO QUEST
L'Aventure Continue...
Premier d'une longue série, la réédition de "Karak Varn", première extension pour Heroquest, est disponible en version Pdf téléchargeable gratuitement !
Tout a été remasterisé, colorisé. Nouvelle mise en page, cartes officielles traduites en français, nouvelle présentation des plans de Quête, nouvelle Feuille d'Aventure... Le tout prêt à imprimer et à plastifier. Un livret fabuleux de 28 pages.
ACTE II
KARAK VARN

Le fichier pdf est téléchargeable gratuitement dans la section téléchargement du Blog.
Je tiens à remercier le site "Ye Olde Inn" et ses administrateurs pour leur soutien, ainsi que "Heroquest France" pour ses bons conseils.
N'hésitez pas à laisser vos commentaires, à me signaler des fautes pour les dernières corrections.

Xav (2011-01-29 06:09:28)
Magnifique Travail! Que dire? Un grand merci! Longue Vie à Heroquest!

Xav (2011-01-29 14:23:50)
Hello, petite remarque pointilleuse sur la carte de la quête "La grande Porte" Il semble manquer un tag "B" pour la troisième porte secrète. Je retourne à ma lecture de ce formidable PDF!

Anonymous (2011-03-02 13:03:29)
Bonsoir,
Le PDF n'a plus l'air disponible sur le serveur.
Cordialement

Anonymous (2011-03-02 15:10:40)
Il est en maintenance, j'ai trouvé des erreurs (passage secret manquant sur le plan de quêtes et quelques fautes de frappe). Je corrige et je le remet en ligne.
Utilise la section pdf téléchargeable, onglet droit tout en haut de la page pour télécharger mes éditions remasterisées. Le retour du sorcier est toujours dispo...

Anonymous (2011-04-14 07:20:26)
impressionnant et extra ! Un grand merci.
Cedric

2.2 février

2.2.1 DESCENT, PEINTURE DES FIGURINES (2011-02-08 10:14)

J'ai acheté il y a peu le jeu **DESCENT**, digne descendant de **Heroquest**. Pas encore testé, mais émerveillé comme un gamin par le matos que contient la boîte. Il faut dire que pour**80 EUROS**, on est en droit de s'attendre à du lourd.
J'ai enfin des dragons (*parce que jouer* à *des jeux de plateaux sans figurines de dragons...*), de nouveaux héros, des araignées géantes, des chauve souris vampire et toutes sortes de bestioles que je m'empresserai de **convertir pour HQ**.
Egalement, un **superbe plateau modulable** (comparable à un puzzle) qui sera parfait pour renouveler HQ.

Prochainement de nouvelles images des figurines et des essais pour **adapter le plateau de jeu modulable de Descent aux campagnes officielles de HQ.**

2.2.2 CUSTOMISATION ET REPARATIONS DE FIGURINES

(2011-02-08 10:23)

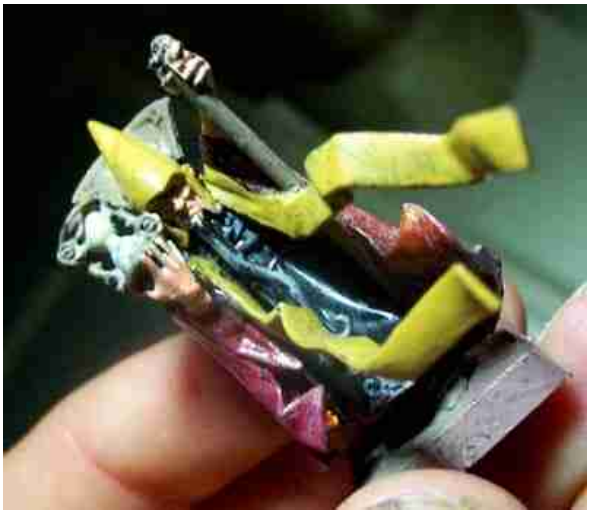
J'ai eu la joie cette semaine de retrouver dans le garage poussiéreux de mes parents (*semblable* à *un vieux donjon de Karak Varn*), des bouts, des morceaux de bonheur teintés de nostalgie... Des figurines du Wargames grand public "**Seigneur de Guerre"**, des figurines métal **TSR** et autres de mes anciennes parties de **Warhammer Jeu de Rôle Fantastique** et aussi, le jeu de plateau avec maître de jeu électronique "**La Légende de Zagor"** (malheureusement incomplet)...
Le problème c'est que tout a mal vieilli... Morceaux de figurines cassés, peintures mal faites ou craquelées... Bref, il y a un gros **boulot de restauration** qui m'attend. Je dispose de pièces détachées de figurines Warhammer Battle (*reste de mes précédents montages*). Du coup je vais pouvoir retaper un peu tout ça.

2.2.3 FIGURINES DE REMPLACEMENT POUR LES SORCIERS DE MORCAR (2011-02-08 10:31)

J'ai cherché longtemps des **figurines de remplacement** pour l'extension **Les Sorciers de Morcar** dans la gamme de figurines **Games Workshop de Warhammer Battle.**
Les **Hommes d'Armes** n'ont pas été trop dûr à trouver, mais pas plus passionants à peindre ou à monter que les figurines originales du jeu.

Pour les **Sorciers**, c'est bien plus chéro... Deux figurines pour 20 euros, le tout en plastoc... Mais bon, les sorciers ont de la gueule c'est le principal et on peut les personnaliser à foison. Sur les pho-

tos, ils ne sont pas encore finis, je compte rajouter quelques accessoires et des motifs à la peinture.



Pour le **Maître des Orages**, je piocherai probablement une figurine de **DESCENT** (y a du choix) ainsi que pour le Chaman Orc. J'ai essayé de customiser un **Gobelin de la Nuit** pour le faire ressembler au **Chaman Orc,** mais je n'en suis pas satisfait. (*même si on s'éloigne de beaucoup de la figurine de base*)

2.2.4 NOUVELLES CARTES EN COULEUR, SORTILEGES (2011-02-10 05:24)

Voici mes nouvelles colorisation de cartes... Les Sortilèges basiques

Eau de guérison
Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur auquel il restituera jusqu'à quatre points de "Corps" perdus. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.

Sommeil
Ce sortilège plongera dans le sommeil un joueur ou un monstre. Ils pourront essayer de se défendre en lançant un dé par point d'"Esprit" inscrit sur leur carte. S'ils réussissent à obtenir un bouclier, l'effet du sortilège sera annulé. Sinon, une fois endormis, ils ne pourront pas se déplacer se défendre s'ils sont attaqués. Pour sortir de ce sommeil, ils devront lancer un "six" lorsque ce sera leur tour ou s'ils sont attaqués.

Voile de brume
Ce sortilège peut atteindre n'importe quel joueur, lequel pourra, lors de son prochain déplacement, traverser sans être vu des cases occupées par d'autres joueurs ou monstres. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.

2.2.5 SORTILEGES DE L'AIR EN COULEUR (2011-02-10 05:25)

2 Cartes en couleur des sortilèges de l'air

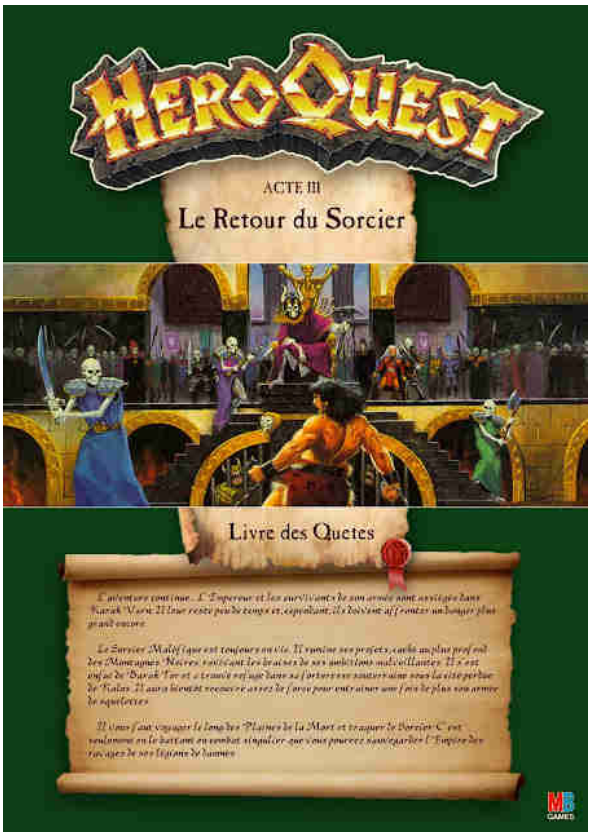
Djinn
Ce sortilège fait apparaître un Djinn qui accomplira l'une des actions suivantes : ouvrir n'importe quelle porte du jeu (le mobilier de la salle en question devra être mis en place), OU attaquer n'importe qui sur le plateau de jeu. Il n'attaquera qu'une fois avec cinq dés de combat. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.

Tempête
Une petite tempête se lève et enveloppe un monstre ou un joueur de votre choix, lequel doit alors passer son prochain tour. Une fois utilisée, cette carte doit être mise de côté et ne peut plus servir durant la partie en cours.

2.2.6 APERCU DE LA REMASTERISATION DU RETOUR DU SORCIER

(2011-02-10 05:27)

Voici en avant première un aperçu de la couverture de ma remasterisation du "Retour du Sorcier".



Xav (2011-02-11 12:06:20)
Magnifique! J'attends ça avec impatience! Un grand merci à toi!

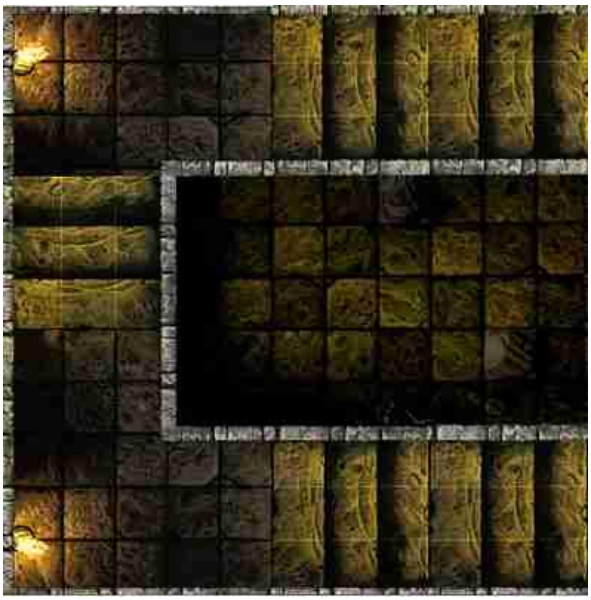
2.2.7 FEUILLE D'AVENTURE STANDARD (2011-02-12 10:43)

Voici un remaster de la feuille d'aventure, format A4.

Xav (2011-02-15 12:40:38)
Encore une fois, un grand merci! Ca va servir ce weekend! ;-)

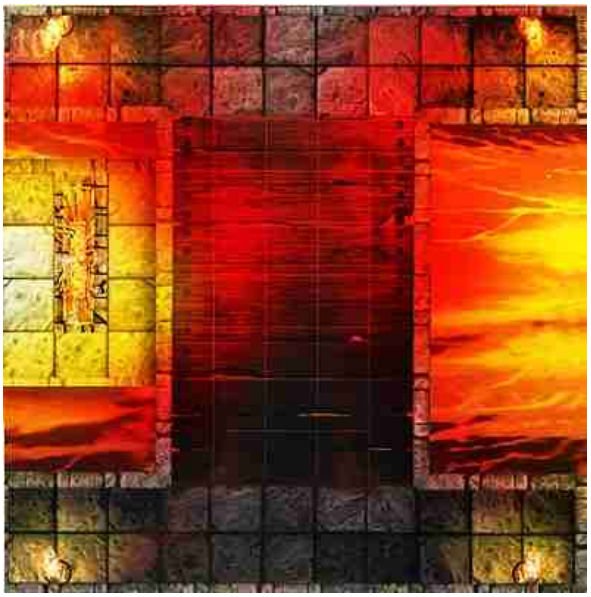
2.2.8 Kellar's Keep Livre 2, avec Plateau Modulable d'Heroquest France (2011-02-26 05:52)

Je viens d'attaquer le Livre 2 de la remasterisation de Karak Varn qui contiendra une version perso de l'aventure avec de nouvelles tuiles qui illustreront un peu plus en détail les lieux... Une tuile inédite par quête pour rendre l'ensemble plus vivant.



Heroquest France, un fanatique comme moi, a développé un système de plateau modulable vraiment très interessant. Le tout a été transféré par ses soins dans un éditeur de Quêtes de qualité. Un grand merci à lui ! Du coup, j'ai décidé de réécrire Karak Varn à l'aide de ce système. Voici les premiers jets, mais ça ne me parait pas trop mal (désolé, c'est en anglais pour l'instant et sûrement plein de fautes)

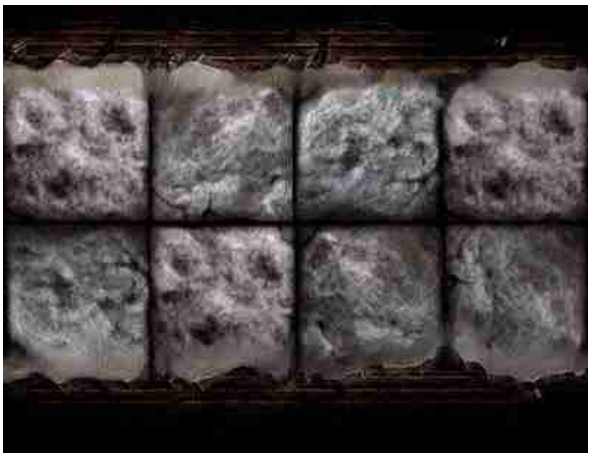
Grâce à ce système et ces nouvelles grosses tuiles pour le plateau, on obtient des quêtes bien plus vivantes et uniques. Chaque Quête est réellement différente. En plus, on a des couloirs un peu plus larges qui permettent des situations inédites, et moins handicapantes pour les déplacements des Héros et des Monstres.



AFFAIRE A SUIVRE…

2.2.9 PLATEAU MODULABLE POUR KARAK VARN/ Modular Kellar's Keep Board (2011-02-27 03:49)

Cette nuit, j'ai commencé à construire un plateau modulable inédit à Karak Varn.
Un plateau juste pour lui et mon nouveau livre de quêtes. Il y aura donc un paquet de tuiles.
Je les ai toutes fabriqué moi-même à partir d'autres bout de tuiles diverses et d'illustrations fantastiques.
A grand renfort de montages et de filtres, eclairages et autres bidouille, voici un premier aperçu de mon travail. J'espère que vous aprécierez.

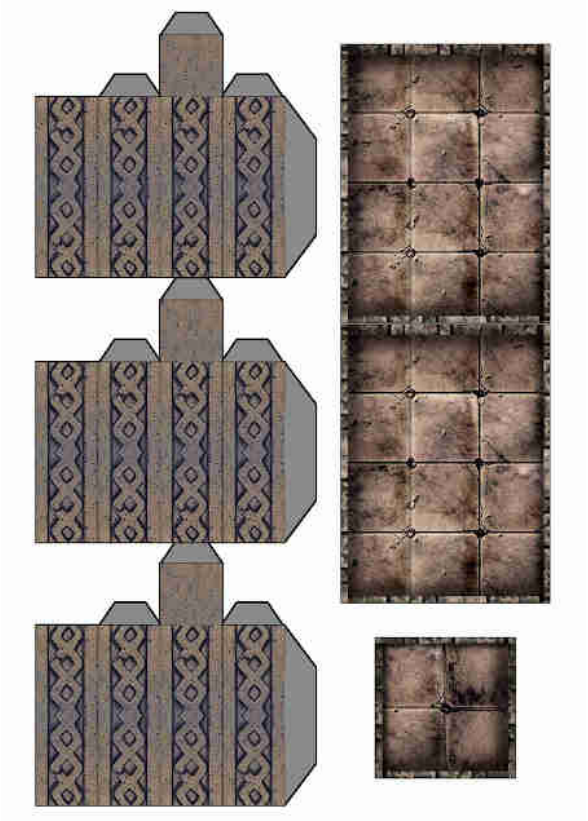


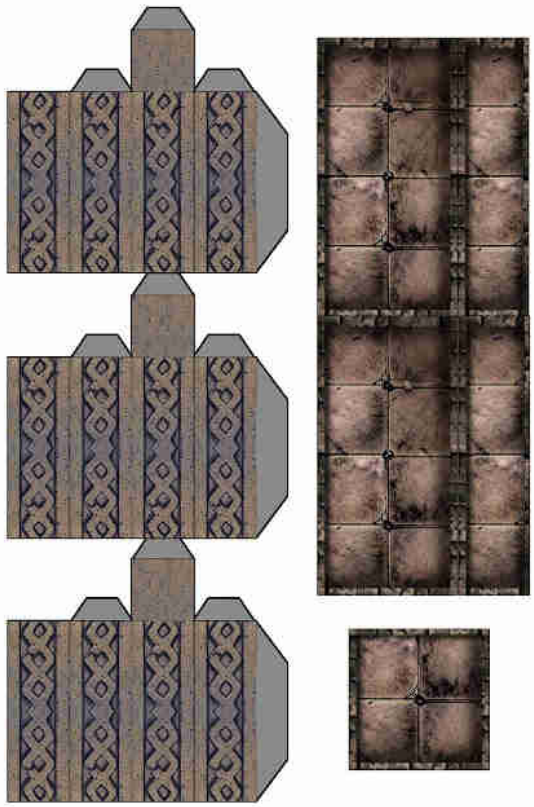
Pour l'instant, un peu de sommeil...

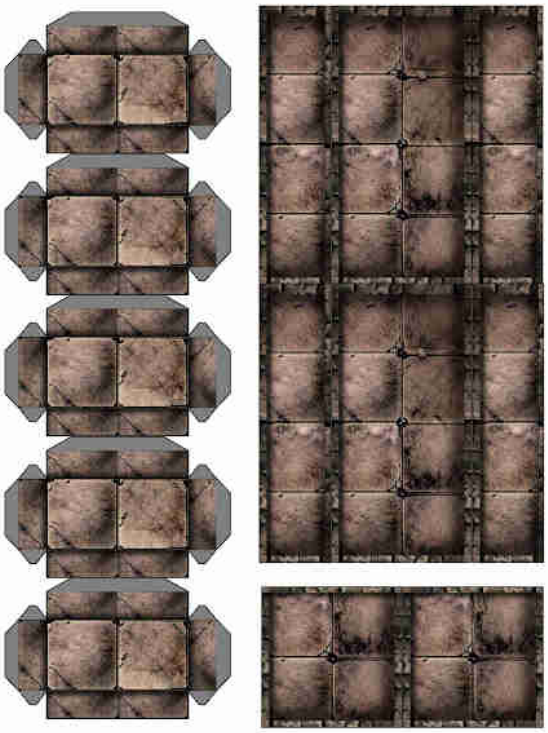
2.3 mars

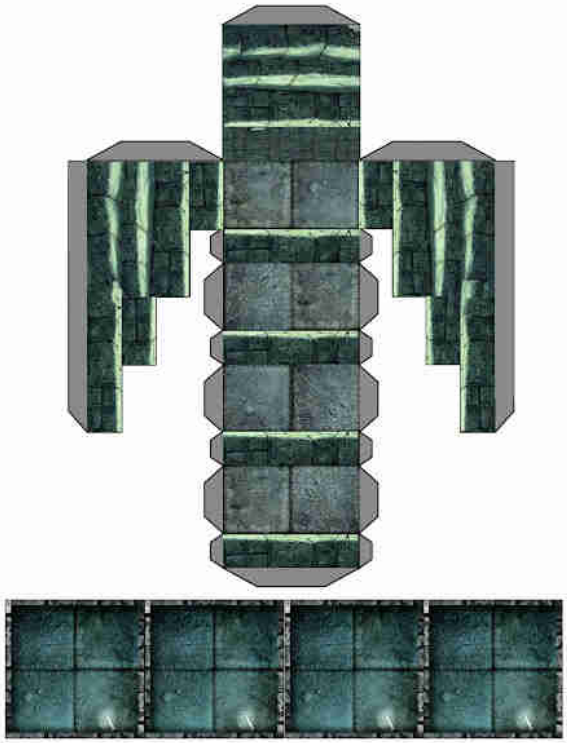
2.3.1 TILESET MODULABLE DE BASE POUR KARAK VARN, NOUVELLE EDITION/ Modular Printable Tileset for Kellar Keep (2011-03-01 07:57)

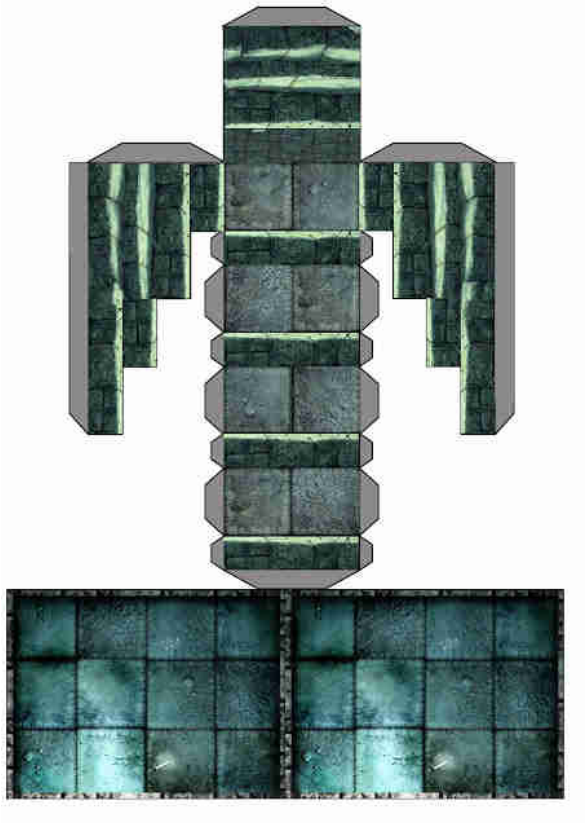
Je viens de terminer le plâteau modulable de base pour mon deuxième livre Karak Varn.
En tout, 12 pages à imprimer et à plastifier. Les éléments risquent de changer avant la publication du PDF, alors ne vous lancer pas sur l'impression tout de suite, c'est juste pour vous donner un aperçu.
A noter que j'ai inclu des éléments 3D très facile à fabriquer (imprimez les planches sur du papier 250g et utiliser de la colle à bois avec un pinceau).

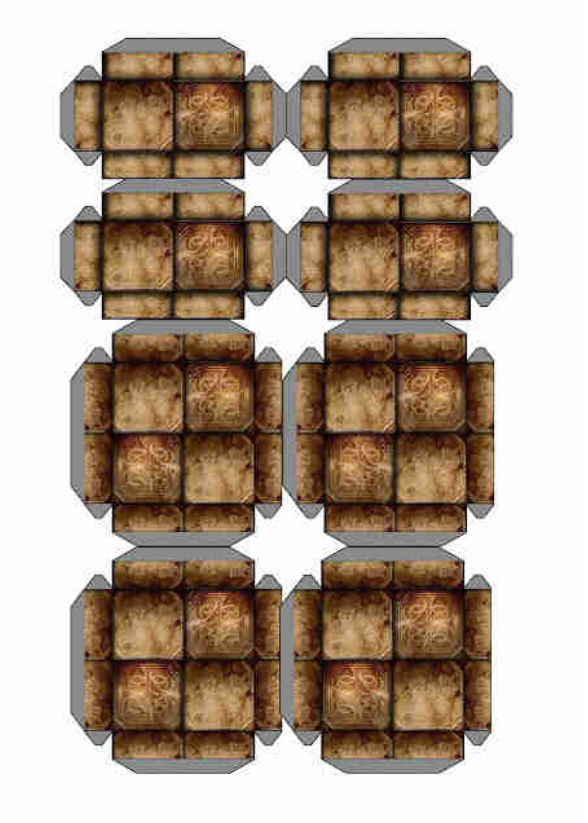


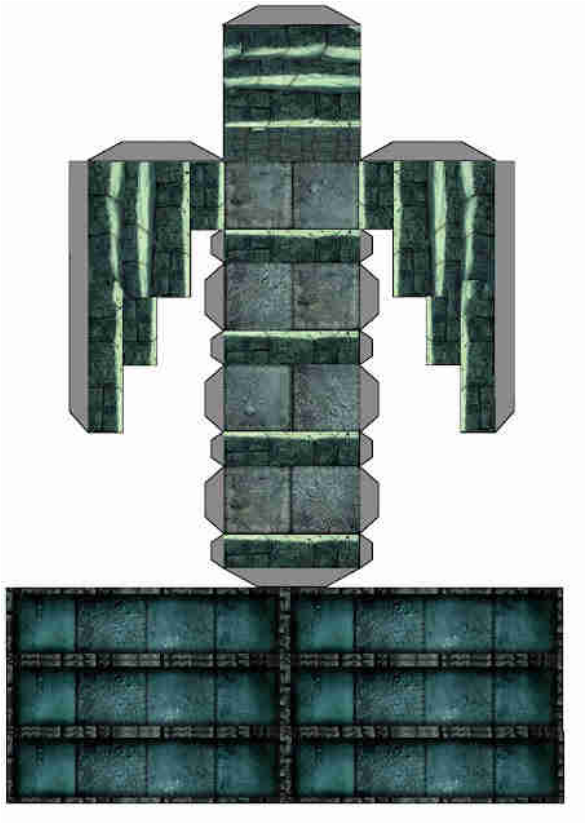


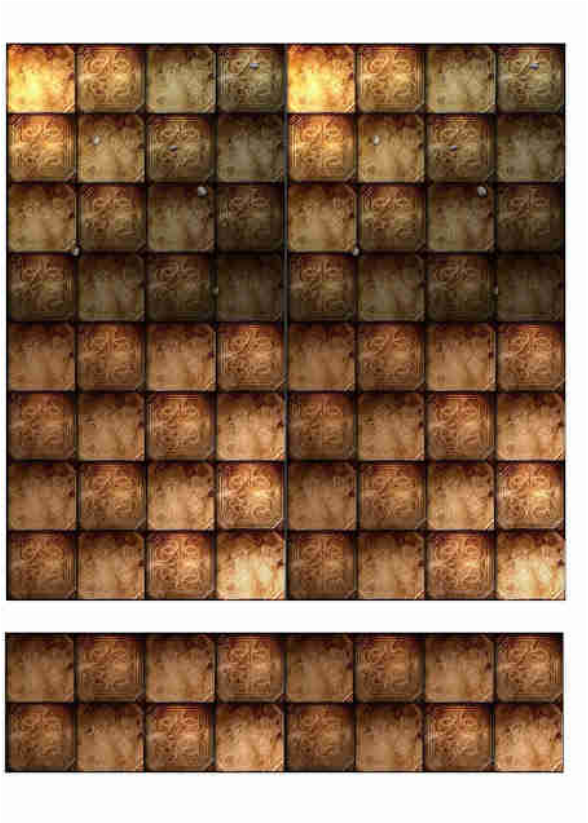


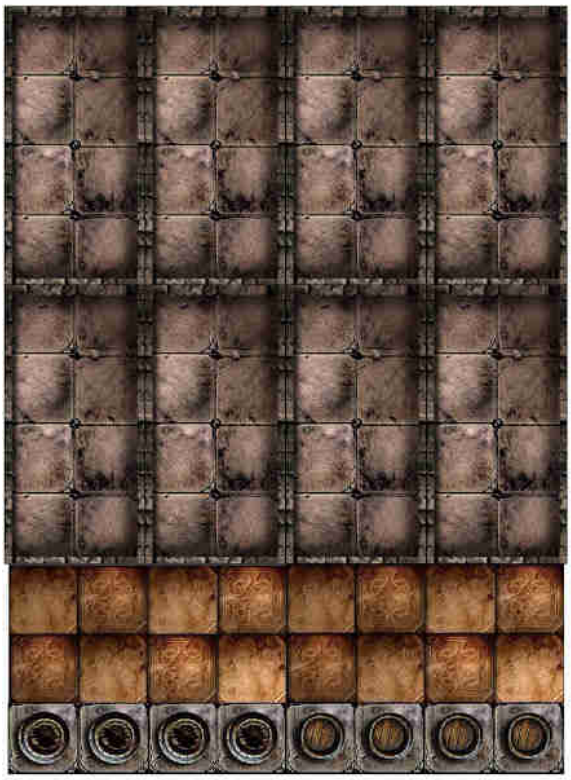










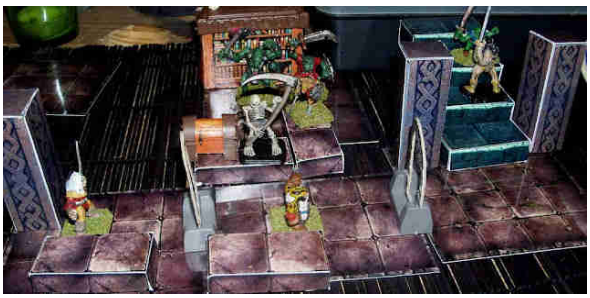


Anonymous (2011-03-18 20:04:57)
c'est vraiment du beau boulot ! C'est genial d'encore trouver des gens qui joue a heroquest encore aujourd'hui!

C'est tout pour le moment. Je rajouterai des salles spéciales par la suite (La Forge des Nains, La Mine de Belorn... etc). A bientôt

2.3.2 PLATEAU MODULABLE KARAK VARN ET ELEMENTS 3D REALISES/ Modular Board and 3D elements (2011-03-01 10:48)

Voilà, j'ai imprimé les 12 planches au laser... Sur du papier 250g. Dans une boutique photocopie/impression type, ça m'a coûté 15 Euros. Sûrement un peu moins cher avec un abonnement. J'ai commencé à plastifier, découper, coller... Bref, voilà ce que ça donne pour l'instant.-ک



Anonymous (2012-01-09 11:45:58)
c'est chouette... Je cherche à faire la même chose pour super dungeon explore!

2.3.3 KARAK VARN, DE NOUVEAU EN TELECHARGEMENT ! / kellar's Keep back to download ! (2011-03-04 08:23)

Dans la section téléchargement, vous pouvez retrouver le PDF KARAK VARN REMASTERISE prêt à imprimer. Il est de retour ! Les dernières corrections ont été faites, normalement il est parfait !
Désolé pour ceux qui l'ont déjà imprimé.
Pour info, la page "Jouer à Karak Varn" possédait des fautes de frappe et de syntaxe".
Sinon il manquait un passage secret sur le plan de quête de la quête "La Salle des Rois Nains".
Voilà c'est tout, c'est des petites bricoles, mais qui ont leur importance.

2.3.4 PLATEAU DE JEU VIRTUEL POUR PC / VIRTUAL BOARD PROGRAM FOR PC (2011-03-05 05:00)

Je vous avais déjà parlé de ce petit programme que je mettais au point. Un programme qui permettrait de disposer de tout le matériel d'Heroquest virtuellement. Ce n'est pas un jeu vidéo, seulement un plateau de jeu virtuel qui permet réellement de jouer au jeu original.
Pour l'instant vous pouvez juste manipuler quelques figurines (seule celle de l'enchanteur est définitive). Le module de lancer de dés fonctionne aussi, et le paquet de carte trésor également.

Anonymous (2011-04-20 11:55:35)
pourrais on savoir kn tu le fini ?

Oniria (2011-04-20 14:58:05)
Euh... Bein... pour tout dire, le projet est abandonné... J'avais même oublié... Devant le peu d'intérêt succité par ce plateau virtuel, j'ai préféré mettre ça de côté. En vérité, j'ai commencé à développer ce truc quand je rêvais de rejouer à HQ et que je n'avais pas de boîte de jeu. Maintenant que j'en ai récup une (merci LE BON COIN), je fais l'égoïste...
Dans la rubrique TRAVAUX EN COURS du blog, tu as un aperçu de tout ce sur quoi je travaille en ce moment. Tu verras que ce plateau n'est même pas dans la liste. Le remaster et les livres de quêtes interactifs multimedia me prennent énormément de temps... Donc si je reprend le plateau virtuel un jour (je dis bien SI) ce ne sera pas pour tout de suite (mais alors po du tout !)

Didier (2011-11-08 02:24:39)
Mince... je viens de découvrir ton blog...
ton projet semblait vraiment super...
Snif...

2.3.5 BESTIAIRE, NOUVELLES CARTES MONSTRES (2011-03-05 06:04)

J'ai décidé de choisir un nouveau format pour les cartes monstres. Un historique, présentation des créatures me semblait interessant ainsi que de nouvelles illustrations issues des archives de Warhammer.
Voici mes premières cartes monstres qui paraîtront dans un PDF prêt à imprimer intitulé BESTIAIRE pour HEROQUEST.

SKAVEN
M A D C E
9 2 2 1 2
Les Skavens constituent une race d'hommes-rats victimes de mutations qui complotent dans leur sombre et vaste empire souterrain en attendant le jour où ils se dresseront pour guerroyer à la surface et renverser tous les royaumes des hommes. Les Skavens sont présentés comme des êtres issus de rats trop longtemps exposés aux effets corrupteurs de la sinistre malepierre. Ils présentent généralement une silhouette élancée, plus adaptée à la vitesse qu'à la force. Leur taille varie de 1,20 mètre à 1,80, même si les plafonds bas de leurs demeures souterraines leur confèrent une posture plutôt voûtée.
REGLES SPECIALES :
Si lors de son attaque, le Skaven obtient 2 crânes sur son lancer de dés, il attaquera avec ses crocs et pourra empoisonner sa victime. La victime lance alors 2 dés de combat (un dé pour l'Elfe). S'il obtient un crâne, il est empoisonné. Il lancera alors 1 dé pour se déplacer, attaquer et se défendre et ce jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il boive une potion d'antipoison.

GUERRIER DU CHAOS
M A D C E
7 4 4 3 3
Un guerrier du Chaos a totalement cédé à l'appel des ténèbres, abandonnant son esprit, son corps et son âme aux Puissances de la Corruption. Les guerriers du Chaos sont de terribles adversaires car ils ont renoncé à leur humanité pour céder aux tentations des dieux du Chaos. Ils volent dans toute bataille une chance de s'attirer les grâces divines et tentent à se jeter dans la mêlée sans se soucier de leur sécurité, comptant sur le Chaos pour assurer la survie des plus dignes d'entre eux et les couvrir d'une sinistre gloire. Ce sont par conséquent des adversaires incroyablement dangereux.

Anonymous (2011-03-06 00:37:12)
Bonjour j'ai découvert votre Blog depuis un petit moment et le travail effectué est vraiment excellent pour les fans d'HeroQuest comme moi. Je prend plaisir a y allez tout les jours et j'ai transmis votre adresse à mes amis avec lequel on ce rejoint chaque mois pour faire des parties HeroQuest. Bonne continuation en tout cas, car votre travail est remarquable.
A bientôt :)

Oniria (2011-03-06 13:43:23)
Merci ! Ca fait un bien fou de recevoir des encouragements... Ca permet de ne pas se laisser décourager par la somme colossale de travail restant... Pleine de belles surprises à venir...
A très bientôt... Devenez membre actif du blog, toutes

les bonnes volontés sont bienvenue.

Taf (2011-04-19 00:33:28)
Superbes fiches, continue !

klendhaar (2011-07-13 11:24:01)
ben bravo, et encore encore , perso j utilise aussi des guerriers squelettes, hommes lezard, betes du chaos , geants et ce genre de chose warhammer pour diversifier les monstres rencontrer.

Anonymous (2011-07-15 10:35:29)
HEROQUEST REMASTER a dit...
Salut KLENDHAAR et bienvenue à toi nouveau membre. Merci pour tes encouragements... Ton bestiaire amélioré pour HQ mp'interesse... J'ai les figurines,mais pas les stats des monstres... Si tu pouvais m'envoyer ça, ça serait sympa et je pourrais m'en servir pour mon PDF bestiaire qui sortira prochainement. Tu seras crédité et célèbre bien evidemment !
Bouton contact du blog pour m'envoyer un mail. A bientôt !

klendhaar (2011-07-17 00:35:00)
lol j'ai presque zapper le post, je recherche tout sa,et j'envoie mais ptits test de bestiaires

Anonymous (2011-07-26 14:39:49)
Exellent travail, aussi bien en conception de regle quen mise en page.
Si tu as besoin de volontaires pour relire ou tester je repond present

2.3.6 NOUVELLE PRESENTATION DU BLOG !!! (2011-03-07 13:33)

Voilà, c'est pô encore définitif mais... Il est pas beau mon blog ???
Navigation améliorée, création d'un beau logo, et des pages en pagaille pour suivre en détail l'avancement de mes travaux (bon c'est sûr elles sont en construction pour l'instant), mais ça va être le pannard promis.
J'ai aussi réduit le nombre de mots clefs, et enfin, je compte traduire tous les textes aussi en anglais, pour nos amis anglophones...
A BIENTÔT

2.3.7 QUELQUES LIENS D'AFFECTION (2011-03-09 12:23)

LURCHBRICK HEROQUEST 3D ISO

- Voici l'adaptation du jeu en 3D ISO faite par LURCHBRICK. C'est en anglais, mais le jeu en vaut la chandelle. Tout est vraiment magnifique, même si j'aurais préféré avoir les éléments originaux du jeux. En effet, il y a eu des efforts certains pour créer toutes les figurines en personnages animés, mais j'aurai préféré de bêtes photos des figurines originales du jeu. Ne boudons pas notre plaisir, cette adaptation PC est la meilleure à ce jour. On attend avec impatience la mise à jour avec la Horde des Ogres et les Sorciers de Morcar.

Lien vers la page

HEROQUEST GERMINI

Cette adaptation est plus simple graphiquement. Une simple vue de dessus. Pourtant, on se prend au jeu. Toutes les extensions sont disponibles et on dispose également d'un éditeur de quêtes. Un jeu tout petit qui a tout d'un grand.

http://membres.multimania.fr/cyrunicorn/downloads/HeroQuest.zip

HEROQUEST GAME MASTER

Un peu de mal à réunir des joueurs pour jouer à votre jeu favori ? Aucun problème, ce programme est fait pour vous. HEROQUEST GAME MASTER est un petit programme très astucieux. Le PC se charge d'assumer le rôle du maître de jeu. Vous le renseigner sur vos actions et vos déplacements, et il agit en conséquence. Il déplace les monstres, lance les dés lors des attaques et peut même tirer les cartes trésors. Il dispose d'un puissant outil d'édition qui permet d'ajouter ses propres éléments et de créer ses propres aventures.

J'ai beaucoup travaillé sur ce programme. Je l'adore. Il est très simple à utiliser. Cependant, il y a des incohérences graphique que j'ai décidé de corriger. J'ai également tout traduit en français (enfin presque), ajouter des monstres et recréer toutes les quêtes officielles ainsi que celles de White Dwarf et d'autres de fans. Bref, de quoi passer sa vie dans les sombres donjons. Je mettrais tout cela en ligne quand tout sera totalement terminé et testé (donc c'est pas pour tout de suite). En attendant, essayez la version de base, vous verrez, c'est réellement pratique et formidable. Idéal aussi pour les maîtres de jeu qui veulent tester leurs quêtes.

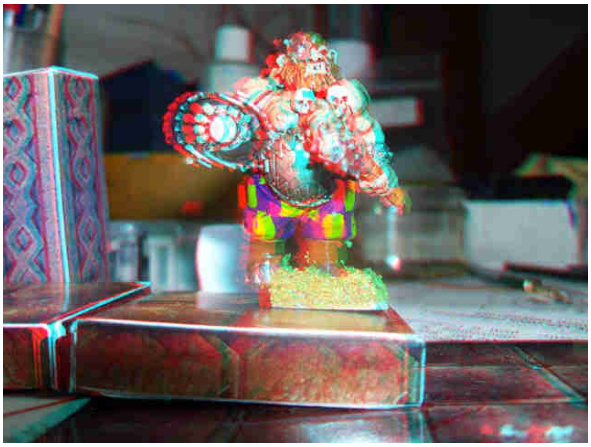
http://www.yeoldeinn.com/agins-archive/gamemaster/index.html

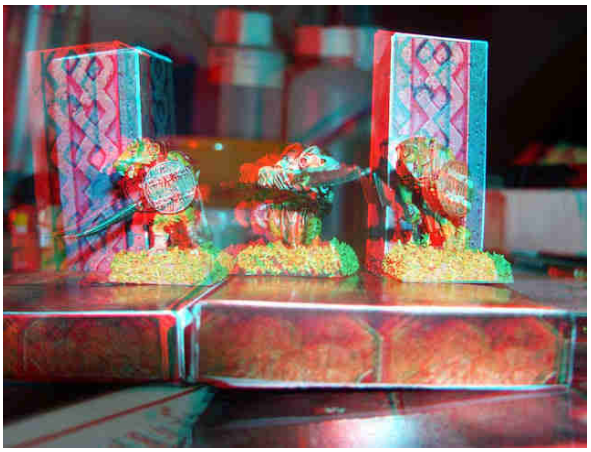
2.3.8 LES SKAVEN ET LE CINEMA / Skaven to Movies (2011-03-12 02:28)

J'ai toujours fait le lien entre les Skavens et le film d'animation de Don Bluth de 1982, "Brisby et le Secret de Nimh".
Pour moi la race des hommes rats (Skavens) est directement issue de ce film. Ils ont le même look. C'est sûrement pour cela que je les apprécie. Ils font partie intégrante de mes souvenirs d'enfants, et me rappèlent inconsciemment ce grand film.
[EMBED]

2.3.9 HEROQUEST 3D RELIEF FIGURINES, TUILES ET LIVRES (2011-03-18 07:24)

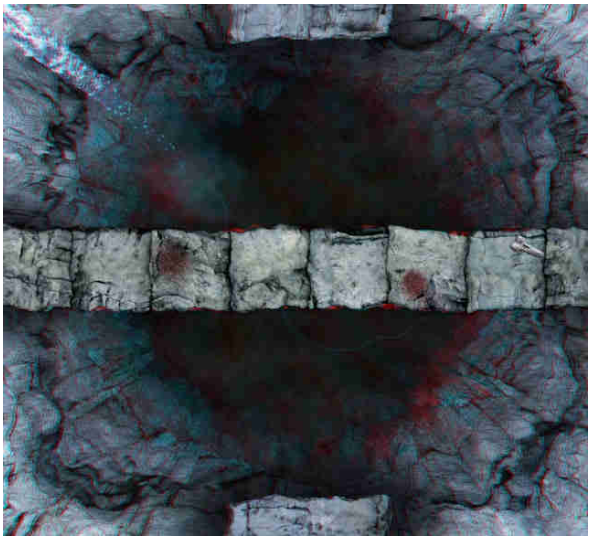
Voici ci dessous quelques essais de photos en relief 3D anaglyphe. Chaussez vos lunettes 3D et régalez-vous. Certaines photos sont plus éloquentes que d'autres.





Contre la Horde des Ogres
NOTES
A Les deux portes marquées "A" sont des fausses portes. Elles ne peuvent être ouvertes.
B Le premier Héro qui cherchera un trésor dans cette pièce trouvera 200 pièces d'or dans le coffre.
C Les Monstres à l'affût dans ces quatre salles ont été prévenus de l'arrivée des personnages et ont préparé une embuscade. Lorsque le premier des joueurs entrera dans l'une de ces salles, tous les monstres de ces quatre salles seront activés et toutes les portes des quatre salles s'ouvriront immédiatement.
D Le premier joueur qui cherchera un trésor dans cette salle trouvera dans les poches d'un manteau, suspendu à la cheminée, 2 bourses contenant de la poussière de disparition. (Référez-vous aux nouvelles cartes Trésors de Quêtes.)
Les bourses peuvent être partagées entre 2 Héros.
Le Garde Manger
"Vous entrez à présent dans le centre de la forteresse de la Horde des Ogres. Avant d'atteindre vos objectifs, vous devez briser et renverser le garde manger. On raconte que même les Orcs et les Gobelins n'y aventurent pas. Faites vous donc si vous ne voulez pas vous aussi servir de repas aux Ogres."
Monstre Errant
9

J'ai également fait un test pour voir ce que pourrait donner une page de livre des quêtes remasterisée en relief. Le plan est beaucoup plus lisible comme cela. Après, reste à savoir si les joueurs sont prêts à accepter un maître de jeu avec des lunettes 3D...

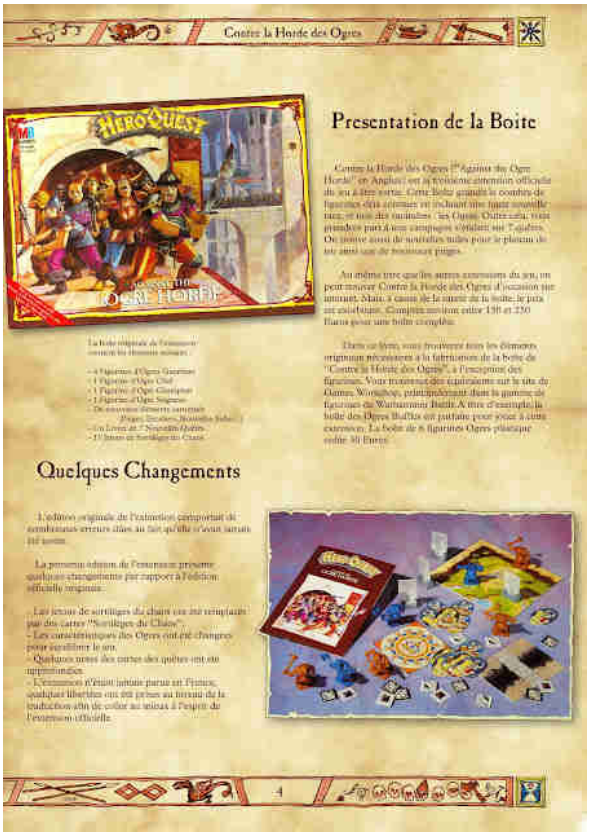


Et ici une tuile en 3D du plus bel effet qui montre le potentiel d'une telle méthode... Un plateau de jeu en relief... Imaginez, pas besoin de maquettes ou de donjon 3D coûteux...

2.3.10 CONTRE LA HORDE DES OGRES (2011-03-23 11:16)

Ce pak d'aventures jamais publié en français arrive dans ma collection de remasterisation ! Dans deux semaines, grand maximum, il sera disponnible dans ma section téléchargement, tout beau, tout propre, tout neuf, tout corrigé et prêt à imprimer...
CA VA PÊTER !!!!
Hem, c'est un véritable casse-tête cette remasterisation ! Je tiens à vous livrer une version parfaite, testée et tout et tout... La version officielle est très très dûre (trop)... Des tas de joueurs en ont fait leur propre versions avec de nombreuses corrections... Ce qui m'interesse c'est de m'éloigner le moins possible (voir pas du tout) de la version originale... JE VEUX DE L'OFFICIEL !
Bref, le pak est quasiment terminé, il me reste 3 ou 4 pages à terminer et le gros boulot de relecture ainsi que quelques changements de dernière minute... Bref, encore un peu de patience les amis, les OGRES débarquent très prochainement sur HEROQUEST REMASTER !

Un petit aperçu pour vous faire patienter (ou saliver...)



Obroha (2011-03-24 05:38:57)
Excellente nouvelle ce pack semble vraiment sympa. Perso je n'ai jamais eu l'occasion d'y jouer :)

Anonymous (2011-03-30 12:30:56)
Du super boulot, ce blog !!! Bonne continuation. Je suis cela avec assiduité !!!!

Oniria (2011-04-01 13:18:31)
Difficile à remasteriser... C'est plein d'erreurs et l'extension officielle est très très dure donc j'essaye d'équilibrer un peu le bordèle, mais c'est du taf... Bref la version téléchargeable très bientôt.
Merci en tout cas, les gars, pour vos encouragements ! A bientôt !

2.3.11 HEROQUEST Générateur de Donjon Aléatoire (2011-03-24 15:23)

Bon les gars, je travaille là comme un malade pour mettre au point un énorme outil informatique, à savoir un générateur de donjon et de quêtes aléatoires. Le système est basé sur les règles de Advanced HEROQUEST ainsi que sur son plateau de jeu.
Le plateau, si vous ne l'avez pas, c'est pas grave. Il sera très très très bientôt disponible en téléchargement PDF prêt à imprimer dans la section téléchargement du blog.
Le programme... Bah, il est déjà en version beta ici. Oui c'est ça, cliquez ici pour le télécharger (2,39 Mo).
Comment vous en servir ? Bah c'est très simple. Vous avez deux gros boutons. "Générer Couloir" et "Générer Salle". En cliquant sur l'un ou l'autre, le programme créé des sections de votre donjon. Ensuite regardez bien toutes les petites icônes des sections. Elles représentent le contenu des sections générées (mobiliers, monstres, trésors et portes). Ce sont des éléments que vous devrez placer dans la section où bon vous semble.
En bas, vous avez un dé virtuel de cible. En cliquant dessus, vous pourrez savoir quel Héro le monstre attaquera. En fait, grâce à ce programe, vous pourrez jouer sans maître de jeu, et même en solo.
ATTENTION c'est juste une version Beta, il manque encore pas mal de choses.
Pour la suite je vais ajouter beaucoup de choses :
- Génération aléatoire de scénarios et d'objectifs de quêtes.
- Bestiaire gigantesque
- Génération aléatoire de monstres spéciaux
- Génération aléatoire d'évènements spéciaux
- Génération aléatoire de trésors et d'équipements
- Génération aléatoire de pièges
- Génération aléatoire de passages secrets
- Ambiance sonore aléatoire

Voilà, j'ai encore du pain sur la planche... Testez moi ça ! J'attends vos commentaires avec impatience !

2.4 avril

2.4.1 C'EST REPARTI ! (2011-04-01 13:14)

Petite pause de quatre jours à la campagne ! Besoin d'un break... Mais mes figurines, mes bouts de carton me manquaient tellement ! Donc, c'est reparti comme en quarante ! A partir de Lundi je m'enferme pendant 3 jours chez moi avec un gros stock de boîtes de conserves et de pizzas ! Au programme : boucler le remaster de la Horde des Ogres et poster un gros tutorial sur la fabrication d'un plateau de jeu en pâte fimo (photos à l'appui). Et enfin le PDF prêt à imprimer de mon nouveau plateau modulable en téléchargement....
Bref, programme de ouf, mais motivation maximum. A bientôt. Au passage je salue tous les fans et les remercie pour leurs encouragements, c'est grâce à vous que je suis toujours là ! Merci à tous !

Maitresinh (2011-04-01 23:18:45)
un plateau en pate fimo !
On attend ça en trépignant :)

2.4.2 DONJON FIMO, Episode 1

(2011-04-03 04:55)

Petite pause dans mes travaux de remasterisations, voici comme promis un gros post sur les premières pièces de mon plateau de jeu en pâte Fimo. J'ai toujours eu l'envie de créer un plateau qui serait à la hauteur de mes figurines et non un truc raplapla en carton...

C'est le blog fabuleux de Damien Thevenin qui m'a donné envie de me lancer enfin dans cette conception avec assiduité (sans avoir cependant sa prétention ni sa patience).

En testant un peu, je me suis rendu compte bien vite que la pâte Fimo, cette pâte à modeler polymère (plastique) qui sert à faire des bijoux de pacotille, était le matériaux le plus juste pour un tel projet. D'abord, il n'est pas cher (2 Euros environ les 5g). On en trouve dans toutes les boutiques de loisirs créatifs et malgrè sa toxicité, c'est un matériau facile à modeler et très résistant. (J'ai scratché quelques unes de mes pièces sur le sol et pas une égratignure !).
Bref, ce donjon en pâte Fimo est réellement abordable à tous.

LES PILIERS :

J'ai donc d'abord confectionné quelques piliers pour donner du relief au plateau (en plus des éléments de mobilier en carton classique du jeu).

Pour les piliers ci dessus, je voulais un aspect vieilles ruines envahies par la végétation qui rappèleraient l'idée que l'on peut se faire de la Cité de Kalos, ruines où habite le Seigneur Sorcier dans l'extension "Le Retour du Sorcier".

Le rendu de la pierre peut sembler délicat, mais il n'en est rien. Une fois un modelage grossier de la structure effectué, on passe la structure au four (10 minutes environ à 140°C). Ensuite, on donne le côté usé de la pierre de façon très simple, en taillant la pâte durcie avec un cutter. On use, on érode, un peu comme le temps l'aurait fait sur une telle structure.

Ensuite, on sous-couche l'ensemble en noir... Puis on brosse avec de la peinture CITADEL blanche ou crème... Il ne faut pas de grosses couches mais une couche de peinture sèche afin de mettre en évidence les reliefs de la pierre en surface, et garder les zones sombres dans les reliefs profonds.

Ensuite, on ajoute du flocage pour les mousses, des petits arbustes en mousse (que l'on trouve facilement dans les boutiques de maquettes/train éléctrique). On peut ajouter toutes sortes de petits détails, restes des figurines GAMES WORKSHOP... En l'occurence, là, j'ai ajouté un crâne de la boîte "LE RETOUR DU SORCIER" avec de la super glue. Ensuite, le rendu dépend de votre créativité et de votre astuce.

ELEMENTS EXTERIEURS :

Le développement d'un tel plateau de jeu est l'occasion pour moi de sortir du donjon ! Un petit HEROQUEST dans la forêt ou dans les marais constituerait une introduction formidable à une campagne du type "CONTRE LA HORDE DES OGRES" ou "LE RETOUR DU SORCIER". Je compte donc créer plusieurs types de terrains et donc beaucoup d'éléments de décors variés.

LES PORTES :

Le problème des portes est un problème assez difficile à résoudre. J'aimerai des portes qui puissent s'ouvrir et se fermer pour ne pas avoir à créer des portes ouvertes et fermées comme pour le jeu original. Je pense que chaque porte possèdera un petit tronçon de mûr pour suggérer aux joueurs leur présence car je ne compte pas créer de mûrs. Ceux là handicapent les manipulations en cours de partie. Je préfère les suggèrer par la présence de quelques éléments de mûrs (sur deux ou trois cases) et aussi grâce aux piliers.

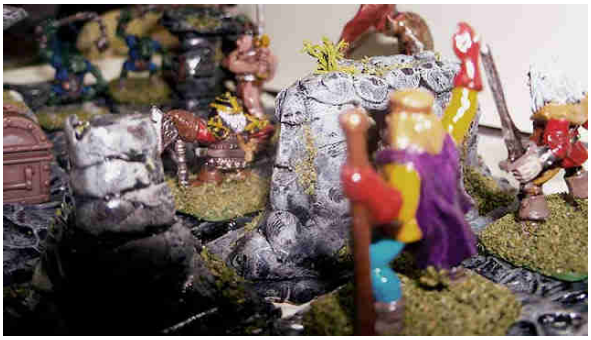
J'ai créé une arche pour tester mon concept, une arche sur deux cases de plateau.

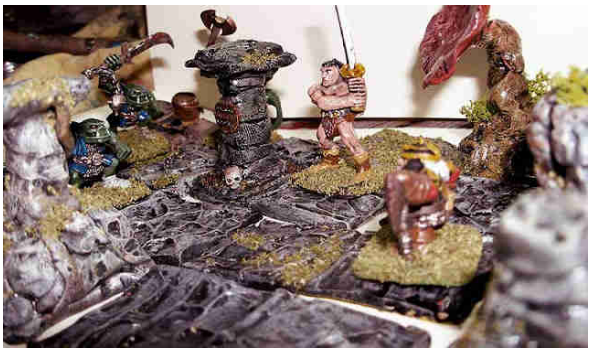
MISE EN SITUATION :

Pour les tuiles, je les ai créé une par une. je dispose d'une trentaine seulement pour l'instant. Elles sont toutes de type donjon, mais je compte

en créer pour les montagnes et pour les forêts. Par la suite, je ferai sûrement des éléments de sols groupés. Par exemple, une salle 4x4 cases, une 5x5 et une 6x6. Le but n'est pas de créer un plateau intégral mais seulement de quoi mettre en jeu deux ou trois salles en même temps ainsi que quelques tronçons de couloirs. Du coup, les déplacements des Héros ne se feront plus avec 2D6, mais peut-être simplement des points de mouvements déterminés. Par exemple, le barbare avancera de 4 cases par tour, alors que le Nain n'avancerait que de 3. Idem pour les monstres.

Lorsque le MJ n'a plus d'éléments donjon à sa disposition en cours de partie, il détruira la salle la plus éloignée pour en construire une nouvelle. C'est un plateau 3D d'appoint... Même avec ces restrictions, je pense qu'il sera facilement jouable et très immersif.





Voilà, c'est tout pour le moment... Si cela vous a donné envie, à vous aussi, de vous lancer dans un tel projet, sachez que je serais heureux de répondre à toutes vos questions techniques... Demandez par

E-Mail ou par commentaires ! Franchement, ça en vaut la chandelle ! Disons que pour vous donner une idée, la confection de l'ensemble des éléments ci-dessus m'a pris environ une journée... Donc cela va assez vite !

A BIENTÔT POUR D'AUTRES ELEMENTS DE MON DONJON FIMO...

D'ICI LA, BON BRICOLAGE !

Maitresinh (2011-04-04 09:16:57)
Comment ça je suis le premier à commenter ?!
Que d'ingratitude. Un grand bravo pour ce boulot. En une journée, je ne sais pas si j'arriverai a cela avec mes petits appendices préhensiles.
Pour les tuiles, un tuto serait le bienvenu :)

Oniria (2011-04-04 10:09:24)
Merci pour ton commentaire... Le tuto va suivre promis ! Je l'ai fait en une journée parce que j'étais pressé, mes prochaines pièces me prennent plus de temps (4 à 5 heures environ par pièces, mais c'est du haut niveau)

Anonymous (2011-04-05 01:19:07)
salutation,
il y a de l'idée c'est sur !
Mais je ne retrouve pas l'esprit héroquest.
Sela dit ca fait de tres bon élément pour les inter quetes en exterrieur

Oniria (2011-04-05 08:32:51)
On ne peut pas plaire à tout le monde... ;)
L'esprit d'Heroquest c'est quoi au juste : des donjons sombres pleins de monstres et de trésors... C'est ce que j'ai fait... Après je suis d'accord, on dirait plus des ruines, une cité oubliée... Mais franchement jouer avec un tel plateau c'est le pied intégral ! Attends de

voir les éléments de mobilier (je pense que ça rajoutera la touche HQ que tu dis qu'il manque).
Cela dit, merci pour ton commentaire !

Anonymous (2011-11-13 19:39:58)
Excellent travail! N'abandonne pas!
En passant si tu postais des vidéos de toi en train de confectionner tes éléments FIMO comme pour faire un tutoriel ce serait trop bien! Je t'en serais reconnaissant car j'aimerais bien être capable d'en faire aussi c'est que trop beau!

2.4.3 LES OGRES DEBARQUENT SUR LE BLOG ! (2011-04-04 06:33)

Comme promis, le PDF remasterisé de la "HORDE DES OGRES" est enfin disponible dans la section TELECHARGEMENT du blog ... Pfiou ! Ca m'a lessivé ce truc... Pas évident de faire les bons choix... Bref, tout a été testé, vous pouvez y aller sans crainte, j'ai même un peu améliorer la mise en page (je vais sûrement retravailler KARAK VARN et le RETOUR DU SORCIER dans la même optique.)
Pour la suite, je compte faire une 'tite pause dans mes remaster... Besoin de souffler et de faire des trucs un peu plus personnels... Mais ne vous en faites pas, je reste actif ! Je compte juste bosser sur des Livres de Quêtes inédits... J'ai plein d'idées à vrai dire !
Je vais mettre en ligne mes PDF de plateau modulables aussi et peut-être enfin m'attaquer au livre de règle intégral et au matos de la boîte de base...
Bref, tout un programme ! Donc les Sorciers de Morcar, c'est pas pour tout de suite je pense, mais dans pas trop longtemps quand même promis...
Fouttez donc une bonne branlée à ces Ogres en attendant des news tiens ! Gavez vos Héros d'équipement, il y a du challenge !
A TRES BIENTÔT !

Obroha (2011-04-05 06:00:25)
Travail encore remarquable !! Toutes mes félicitations.
A noté une erreur potentiel... Il est écrit sur la couverture Acte IV mais la logique voudrai que l'Acte IV concerne les Sorciers de Morcar. En effet pour la Horde des Ogres si on en crois les dates de sortie des extensions devrai être l'Acte V. Je peux me tromper mais dans le doute je vous le dit quand même.
Sinon bonne continuation pour la suite de votre travail qui est vraiment génial.

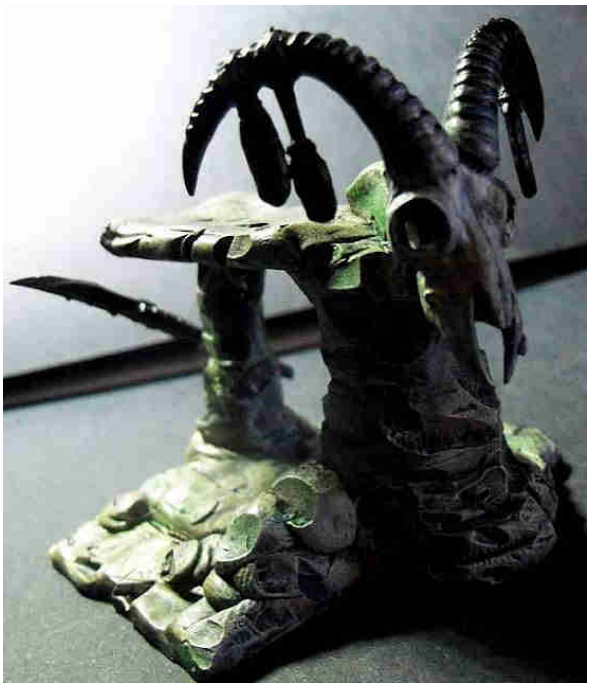
Oniria (2011-04-05 08:29:47)
Je m'explique :
ACTE I : Le livre des quêtes de la boîte de base (que je n'ai pas encore fait !)
ACTE II : Karak Varn
ACTE III : Le Retour du Sorcier
ACTE IV : LES OGRES !! (cette extension n'est pas sortie en France mais est parue avant les Sorciers de Morcar)
ACTE V : Les Sorciers de Morcar
ACTE VI : L'Horreur Gelée (Inconnue en France aussi)
ACTE VII : Le Mage du Miroir (Toujours pas d'édition Française)
La Compagnie de l'Ombre je ne sais pas trop où la mettre... Je verrai... Car la difficulté est corsée donc il faut des joueurs gavés d'équipements.
En tout cas, merci pour ton intérêt et tes encouragements.

Obroha (2011-04-05 11:44:03)
Ah je ne savais pas que la horde des Orcs était sortie avant les sorciers de Morcar...
Ok donc je n'ai rien dit :)
En tout cas très bon boulot encore pour ce remastering de cette extension que je ne connaissais pas, j'ai lus le livret avec grande attention cette aprèm.

Darius (2011-04-06 05:01:56)
Pour la compagnie de l'ombre je l'ai deja fait jouer juste apres la quete de la boite base, la difficulté est moindre que les autres extension je trouve

2.4.4 DONJON FIMO, Episode 2
(2011-04-06 07:49)

Parti dans ma lancée, on ne m'arrête plus ! Voici quelques unes de mes nouvelles pièces en Pte Fimo pour mon Donjon HQ...



Troisième partie de DONJON FIMO très bientôt !

2.4.5 DONJON FIMO, Episode 3

(2011-04-06 08:01)

Gros dossier, je m'attaque à l'une des pièces maîtresse de HQ... LA TOMBE ! On y va à taton, tant cette pièce de jeu reste mythique... Je commence par me débarasser du socle carton (en le rangeant précieusement dans un coffre fort à l'épreuve du temps) et commence à modeler une structure en Pâte Fimo.

Damien Thevenin (2011-04-11 09:58:26)
Salut Heroquest Remaster !
Ah j'aime bien cette tombe, il y a de l'idée (les racines...) les photos avec la bougie sont sympa.
Si tu veux un conseil pour la texture de la roche, sers toi d'un caillou et sers t'en pour finaliser la mise en forme.Ça donne un résultat très réaliste.
Pour les dalles des couloirs si je devais faire un donjon modulable, j utiliserais les moules Hirst Arts et je ferais plutôt des sections entières au lieu des dalles uniques.
C'est pas trop pénible à faire avec de la pâte fimo ?

Oniria (2011-04-11 10:56:03)
pénible, je dirais pas ça... En fait, c'est passionant ! Les moules Hirst Arts, c'est cher malheureusement. Et en pâte fimo ça se fait bien, mais les textures avec des cailloux j'essayerai merci pour le tuyau. Sinon, je ne compte pas faire tout le plateau juste 2 ou 3 sections plus 3 ou 4 couloirs que je pourrais vider et reremplir en cours de partie, progressivement en fonction de l'avancement des joueurs dans le donjon...

DONJON FIMO, Episode 4 à suivre !

2.4.6 REMASTERISATION, Quelles Nouvelles ? (2011-04-06 08:06)

Les Ogres terminés, je fais un peu le tri dans mon foutoir de fichiers HQ Remaster... Un bordèle de près de 25 Go ! Des bouts de projets commencés et inachevés. J'ai donc trié ce que je comptais garder et ce que je comptais jeter...
Durant cette selection, je me suis rendu compte que j'ai commencé beaucoup de choses, mais peu sont terminées. Je travaille d'arrache pied pour boucler les deux gros PDF imprimables sur les plateaux modulables (avec nouvelles règles et quêtes)... Et j'ai découvert quelques pages du Bestiaire que j'avais commencé il y a de cela bien longtemps...

Je compte bien m'y remettre, ça devrait être assez rapide à faire... Au programme, les monstres officiels et ceux développés par des fans et corrigés par mes soins. Bientôt en ligne je pense.
Sinon, j'ai retrouvé les quelques cartes "Trésors de Quête" de base que j'avais aussi commencé à remasteriser et à coloriser.

L'Armure de Borin
Cette armure magique permet à son porteur de lancer quatre dés de combat pour se défendre. Contrairement aux armures normales, l'Armure de Borin ne ralentit pas son porteur dans ses déplacements.
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur

Bâton d'Enchanteur
Ce ancien bâton long brille d'un éclat bleu. Il peut être utilisé uniquement par l'Enchanteur. Il pourra alors attaquer en diagonale, s'il le désire, avec 2 dés de combat.

Elixir de Vie

Ce petit flacon contient un liquide capable de ramener un Héro mort à la vie, lui restaurant tous ses points de "Corps" et d'"Esprit". Cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Le Fléau des Orcs

Cette épée dénommée Fléau des Orcs vous permet de lancer deux dés de combat lors d'une attaque. S'il s'agit d'un combat contre les Orcs, vous pouvez attaquer DEUX FOIS.

Ne peut être utilisé par l'Enchanteur

Le Fer de l'Esprit

Le Fer de l'Esprit vous permet de lancer trois dés de combat lors d'une attaque OU quatre dés s'il s'agit d'une attaque contre l'une de ces créatures apparentées aux Morts-Vivants :
Squelettes, Zombis et Momies.

Ne peut être utilisé par l'Enchanteur

Robe d'Enchanteur

Cette robe magique est recouverte de runes mystiques. Elle ne peut être portée que par l'Enchanteur. Il pourra alors lancer un dé de combat supplémentaire pour se défendre.

Comme vous le voyez, je ne suis pas inactif, je continue d'enrichir ce blog, même si le donjon fimo me prend beaucoup de temps... Je me sens en même

temps un peu coupable de faire ce donjon pour moi et de ne pouvoir le mettre en ligne... Donc, c'est ce qui me motive un peu à continuer mes RE-MASTER.

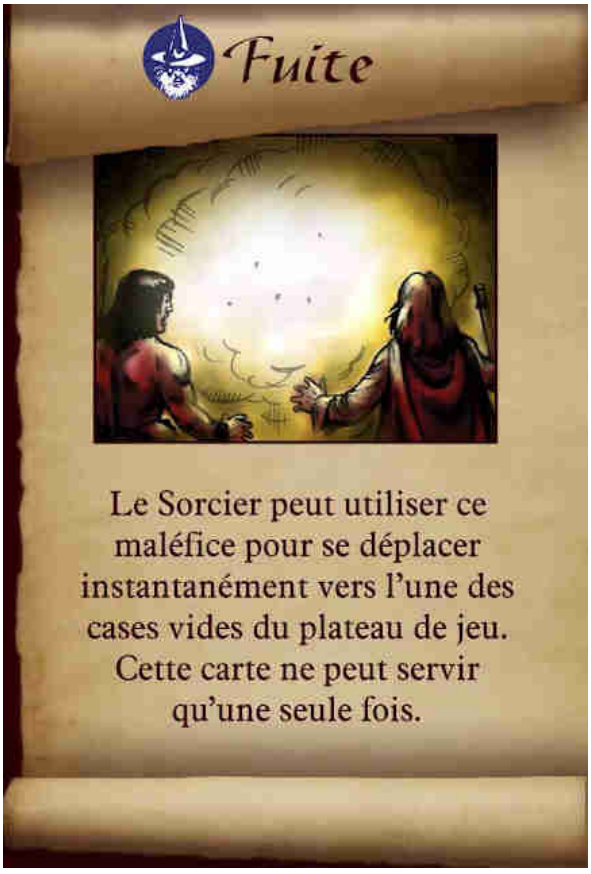
2.4.7 DONJON FIMO 3D !

(2011-04-06 08:30)

Bah oui, mon donjon 3D, c'est des éléments en relief... Donc, mettez vos lunettes !

2.4.8 NOUVELLES PRESENTATION DES CARTES PERSONNAGES ET SORTILEGES (2011-04-08 11:14)

Je ne peux résister à l'envie de vous faire partager le nouveau look des cartes sortilèges que je compte utiliser pour mes remasterisations. Il y a aussi une nouvelle présentation pour les cartes des Héros. Jugez plutôt et laissez vos commentaires.


Fuite
Le Sorcier peut utiliser ce maléfice pour se déplacer instantanément vers l'une des cases vides du plateau de jeu. Cette carte ne peut servir qu'une seule fois.

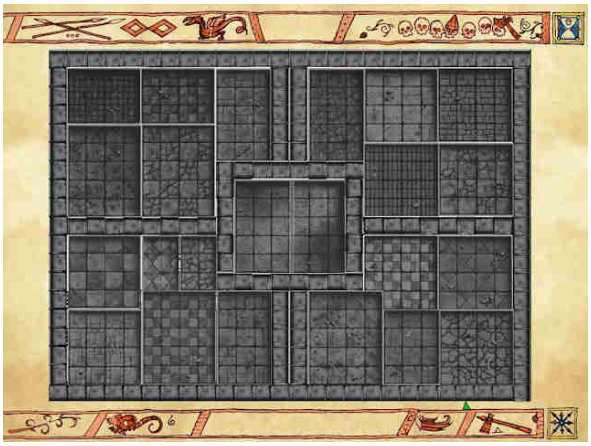
Le Barbare
Vous êtes le Barbare, le plus brave de tous les guerriers. Méfiez-vous toutefois des choses de la magie, car votre épée ne vous est d'aucun secours contre elles.
Attaque :
3 Dés de Combat
Défense :
2 Dés de Combat
Déplacement :
2 Dés ordinaires
Règle Spéciale
Lorsqu'il ne restera que 2 points de "Corps" (ou moins) au Barbare, il entrera dans un terrible état de frénésie guerrière. Vous lancerez alors un dé de combat supplémentaire lorsque vous attaquerez, et ce, tant que le Barbare ne possèdera pas plus de 3 points de "Corps".
Equipement de Départ
- Un Glaive
Corps : 8
Esprit : 2

Obroha (2011-04-11 00:36:37)
Carte Personnage magnifique et fort intéressante.
Très bon travail comme d'hab :)
Je suis impatient de voir le livret "classic" remasterisé.

Oniria (2011-04-11 11:00:28)
Merci !
Malheureusement de nombreuses personnes n'adhèrent pas à cette nouvelle présentation.
- Cartes sortilèges, le logo façon "néon bleu" ne plaie pas, le parchemin non plus
- La Carte personnage ne plait pas du tout non plus (pas de raisons évoquée).
Donc je ne sais pas si je garde un look plus classique finalement ou celui-ci un peu retravaillé ? Si vous pouvez voter, ça pourrait m'aider à me décider.
Pour le livre de règles, c'est pas pour maintenant étant donné que mon programme de générateur de donjon me prend beaucoup de temps.
Mais c'est dans mes prioritées tout de même ce livre de règles ainsi que la version advanced heroquest ! (en français s'il vous plaît !)

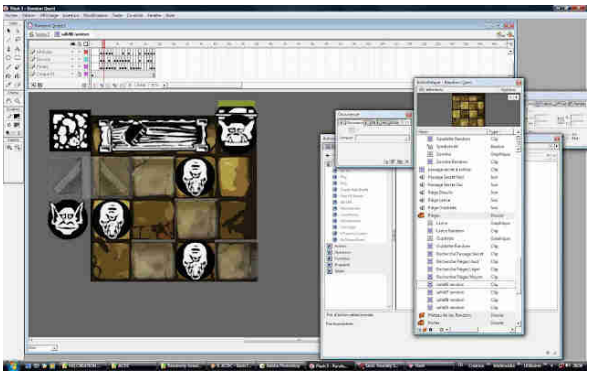
2.4.9 GENERATEUR ALEATOIRE DE DONJON (2011-04-08 11:45)

Voilà maintenant plus de trois semaines que je m'arrache les cheveux, jour et nuit, pour trouver le moyen de créer un générateur aléatoire de donjon (et de quêtes) pour le plateau classique de HEROQUEST. J'y suis enfin, je vais donc vous présenter comment il marche.

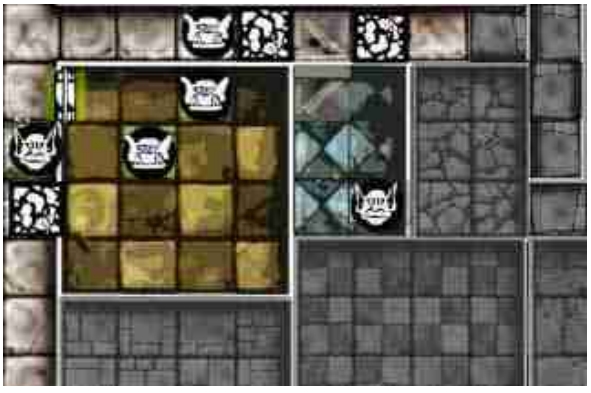


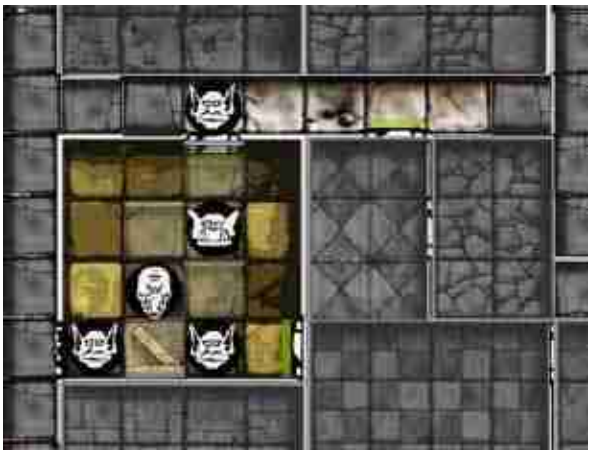
Tout d'abord, voilà comment ça se présente ! Ca n'a l'air de rien comme ça, mais croyez-moi, c'est un puissant outil... Certes il est en développement, mais on voit déjà tout son potentiel. L'ensemble est fait pour tourner sur une config d'écran 1024x768. J'ai choisi cela pour pouvoir le faire tourner sur des petits netbook, plus pratique pour jouer que des gros PC de bureau. De toute façon si c'est pas assez lisible sur les petits écrans, on a la possibilitée de zoomer.
Chaque case des couloirs est interactive. En fait on indique au programme ce que l'on veut qu'il nous dévoile de la carte. Si le programme indique un éboulis par exemple, on ne cliquera pas sur les cases suivantes car la ligne de vision s'arrête ici comme dans les règles du jeu.

Le programme choisit donc (chaque fois que l'on clique sur une case) ce qui se trouve dessous. Pour les couloirs, il choisit soit des pièges, soit des cases vides, soit des monstres. Chaque élément a une probabilité d'être affiché. Par exemple, il y a beaucoup plus de chance de tomber sur une case vide que sur un monstre ou un piège.
Pour les salles, ça a été plus compliqué. J'ai décidé de considérer chaque salle individuellement. Chacune d'elle a donc une matrice sur laquelle le programme se réfère.

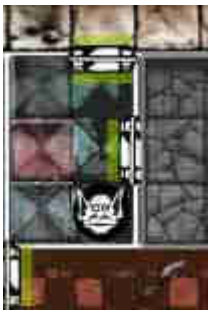


Voici à quoi ressemble l'une des 20 possibilités de la matrice d'une salle donnée. J'indique au programme où il est succeptible de placer des monstres et je lui dit aussi quels types de monstres (il peut aussi décider au hasard). Par exemple, un Orc a 60 % de chances d'être affiché alors que les Fimirs (plus forts et plus rares) n'ont que 25 % de probabilité d'être affichés.
Je place aussi des icônes interactives qui serviront à chercher des passages secrets. Il n'y en a pas partout. On indique juste au programme qu'il peut éventuellement laisser une porte de sortie à un joueur bloqué via un passage secret (qui a 30 % de chance d'exister).
Je procède de la même façon pour le mobilier et les portes. Le positionnement des portes induit un placement logique d'éboulis au sein des couloirs. C'est donc les salles qui déterminent le placement des éboulis et des passages secrets dans les couloirs.
En gros, chaque possibilité de la matrice donne un contenu maximal pour une salle. Lors de la génération, le programme ne gardera que certains éléments. Entre les monstres, les pièges, les passages secrets, les portes, les mobiliers, les éboulis, les notes spéciales, les trésors spéciaux, les monstres spéciaux on dispose d'une variété infinie pour une même pièce donnée.
Ci dessous, deux générations aléatoire de la même section de donjon. Remarquez les différences entre les deux ! Bref ça marche, et encore je n'ai pas pris les plus parlantes lorsque les éléments de mobilier où les salles spéciales sortent !

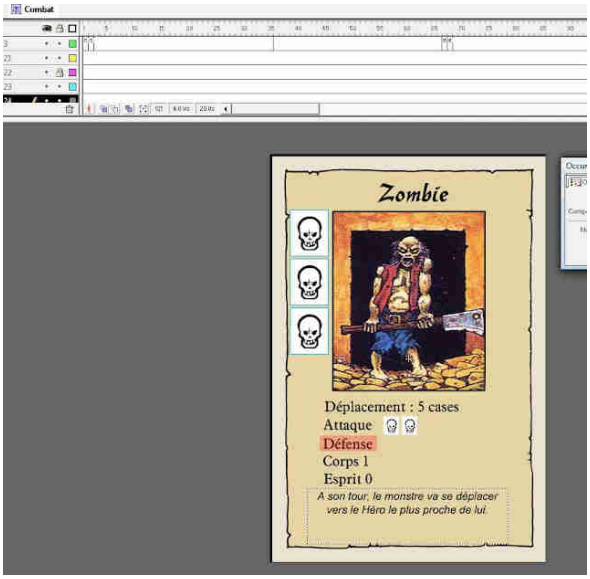




Le programme choisira de lui-même la salle où la quête commencera et celle où elle se terminera. Il créera de lui-même le fond de la quête (histoire, lieux, objets, protagonistes). Vous pourrez même jouer un scénario sur plusieurs quêtes. Il choisira au hasard le type de monstres qui seront majoritaire lors de l'aventure (les morts vivants, les monstres verts, les skavens, les ogres...etc.)
En plus de cela, chaque salle aura une description sonore et une ambiance sonore qui lui sera propre ainsi que de nombreux évènements spéciaux qui rendront les donjons extrèmement vivants.



Pour la recherche des pièges, vous aurez (dans chaque salle) certaines dalles interactives sur lesquelles vous devrez cliquer lors de recherche de pièges afin que le programme vous indique si vous en découvrez ou non. Certaines dalles sont plus succeptibles que d'autres de recéler des pièges (devant une porte ou un monstre ou un coffre par exemple).



Au niveau des combats, le programme choisira aussi le comportement des monstres. Certains seront lâches, d'autres brutaux, d'autres auront des motivations spéciales... Il ne les déplacera pas (trop compliqué à mettre en place) mais il vous donnera les éléments nécessaires pour vous dire comment le faire. Il lancera également les dés pour les monstres.
Bref, j'ai encore du pain sur la planche, j'espère pouvoir uploader une démo complète, proche d'une version beta d'ici quelques semaines (2 ou 3).
A bientôt !

Ainock (2011-04-09 01:48:12)
Impressionnant... Je te souhaite bon courage pour la suite. Finalement, le PC portable va devenir le nouveau livre et paravent du MdJ du XXIème siècle....

Oniria (2011-04-09 05:23:30)
Tu sais, on ne remplacera jamais un Maître de jeu (UN POTE !) par un programme... Ni même un livre de quête réfléchi, pensé et testé au préalable... Ca reste de la génération aléatoire (mais avec une certaine logique quand même). C'est juste une nouvelle façon de jouer, avec un côté un peu plus roleplay puisqu'un PC peut gérer beaucoup de choses mathématiques et de données. L'intérêt de ce prog, c'est de pouvoir JOUER EN SOLO ! Ou alors sans un maître de jeu, si on a envie d'une partie rapide sans grosse préparation... Et... Pour l'instant je suis agréablement surpris... Ca fonctionne pas mal même si il faut encore ajuster beaucoup de chose, on a vraiment un donjon vivant unique à chaque fois.

Heroquest Remaster (2011-04-12 07:06:06)
Le programme avance un peu au ralenti à cause d'obligation personnelle et professionnelle, mais il avance quand même. Je refais entièrement le livret de "Karak Varn" avec des Quêtes générées aléatoirement, pour jouer et rejouer à l'infini avec cette extension, en solo ou avec d'autres joueurs. Le programme commence à devenir vraiment interessant, avec des interventions d'un joueur sorcier virtuel qui parle et présente un visage filmé animé. J'espère bientôt pouvoir poster une version demo de la première quête qui vous donnera une idée plus précise du potentiel, mais j'attends d'avoir quelque chose d'assez complet pour être jouable.

2.4.10 KARAK VARN SOLO, OUVERTURE D'UNE SECTION EBOOK

(2011-04-13 12:22)

Très très prochainement, une nouvelle section va s'ouvrir sur le blog : Les Ebooks Classiques. (suivront les EBooks spéciaux qui généreront des quêtes et des donjons aléatoirement)
Ces petits programmes vous permettront de jouer à Heroquest sans Joueur Sorcier. Au programme, tous les livres de quêtes officiels. Ces livres numériques interactifs vous proposent de nombreuses interactivités :
- Jouer en solo
- Joueur Sorcier avec visage vidéo et sonore
- Génération aléatoire du contenu des trésors
- Module de combat (Monstres classiques et boss)
- Ambiance sonore aléatoire (bruitages et musiques)
- Chapitrage des quêtes
- Chronométrage des parties avec intervention vidéo aléatoire du Joueur Sorcier : Celui-ci proposera des interactions inédites comme dans les jeux de rôles et accordera des bonus et des malus aux joueurs en fonction de leurs situations.
- Mise à disposition de documents numériques (cartes officielles, jetons officiels... etc.)
- Chaque éléments des plans de quêtes est interactif : par exemple en cliquant sur des éléments spéciaux (forge des nains, escaliers) le Joueur Sorcier présente en détail les règles spéciales des dits-éléments par le biais de vidéos, de sons et d'animations.

Tout a été créé pour rendre le tout extrèmement convivial et donner une vraie présence au Joueur Sorcier (grâce à des dialogues interactifs et des questions à choix multiples) et créer une ambiance, une partie très vivante.
Une démo des premières quêtes de Karak Varn sera très bientôt disponible en téléchargement (début de semaine prochaine, même peut-être ce week end)... Je suis tout excité à l'idée de vous proposer ce nouveau support de jeu qui risque de changer totalement la façon de jouer à HEROQUEST.

Maike05 (2011-04-15 00:30:34)
Bonjour ! J'ai hâte de tester ca !! Ca a l'air hyper bien :) Si tu as besoin d'aide, n'hésite pas !
http://heroquest-painted.blogspot.com/

Anonymous (2011-04-15 01:35:13)
ca me fait penser au jeu atmosphear j'ai peur qu'on s'eloigne de heroquest

2.4.11 KARAK VARN SOLO, Enfin la Demo en téléchargement !

(2011-04-15 18:24)

Voilà enfin la version démo aux petits oignons de mon programme de joueur sorcier.
Vous pouvez jouer aux deux premières quêtes de Karak Varn grâce à un joueur sorcier vidéo et sonore !
Un livre de quête numérique interactif !
http://www.megaupload.com/?d=RWBTZ6K7
Dites-moi ce que vous en pensez, que ce soit gentil ou non, du moment que c'est constructif !
N'oubliez pas que ce n'est qu'une démo et que beaucoup de choses seront ajoutées par la suite.

Anonymous (2011-04-16 04:30:12)
Salutation,
Je viens de tester la demo et je trouve cela vraiment tres sympas, cela fait bizarre de voir le joueur sorcier...
Bon je suis surtout ici pour faire les quelques critiques positives et negatives que tu attends...lol
L'ensemble est plus que correct, le seul gros default que je trouve est que lorsque tu ouvre une porte et que tu debouche dans un couloir tu ne vois pas le couloir qui se degrise, tu est oblige de cliquer sur chaque case... il faudrait que lorsque tu ouvre une porte donnat sur une piece que cette piece se devoile automatiquement (normale si la porte s'ouvre c'est qu'un heros se trouve devant et que donc il peux voir l'interieur...) meme chose si tu ouvre une porte donnant sur un couloir il faudrait une meilleur vision du hero sur les couloirs et les salles...
J'espere que je me fais comprendre...lol
Sinon petit bug pour les portes secretes, pourquoi ne pas une phrase type : je cherche porte secrete et le sorcier te dis oui ou non si oui il te la montre tout de suite...(idem pour les pieges et surtout pour la recherche de tresor...)
Voila c'est tous pour l'instant...
Bon courage pour la suite.

Maitresinh (2011-04-16 05:11:51)
impressionnant. J'imagine deja ça avec des enfants sur un grand ecran, avec un sacré impact.Ca va bien au dela de heroquest, on peut dire que c'est un nouveau type de jeu.
En l'état (et au dela de tous les développements imaginables, on y reviendra !), il ne manque qu'une capacité pour les monstres a réagir, par exemple, qui choisira quel monstre attaque qui, en l'absence de joueur-sorcier ?
Ca implique que le programme ait des infos sur les positions des joueurs. Donc, soit il faut les lui indiquer (a la souris), et ca casse un peu la fluidité. Soit le programme les détecte, et on en reviens donc à l'utilisation d'un périphérique (type wii)...
En tout cas, merci mille fois de ton travail et de nous le faire partager !

Anonymous (2011-04-16 08:31:37)
HEROQUEST REMASTER
Merci pour vos commentaires et votre enthousiasme.
Tout d'abord, si je ne dégrise pas les couloirs visibles quand on ouvre une porte, c'est que c'est beaucoup trop complexe à gérer. On fait ça à la main... Faire un programme c'est beaucoup de contraintes à gérer et de choix à faire, j'ai fait celui là.
Ensuite, pour les portes secrètes et les pièges, le bouton est en fait la question à poser au joueur sorcier. Quand on clique sur un bouton porte secrète par exemple, cela implique que l'on a choisi de chercher des portes secrètes. En cliquant sur le bouton, le joueur sorcier nous indique donc s'il y en a ou pas. Idem pour les pièges.
Pour le comportement des monstres, j'essaye de trouver un truc de malade pour les déplacer sans avoir à renseigner le programme sur la position des héros. C'est pas simple du tout, mais j'ai plusieurs idées à tester.

Maike05 (2011-04-17 04:08:13)
Salut, j'ai également testé le programme, c'est un très bon début ! j'adore ta voix de déterré :p mdr
Sinon je rejoins le premier commentaire, c'est dommage que ca ne degrise pas automatiquement les piece, je me demandais si c'etait moi qui utilisais mal le prog !
En tout cas c'est très sympa et ca ouvre de nouvelle perspective de gameplay je suppose !
bonne continuation!
http://heroquest-painted.blogspot.com/

Anonymous (2011-05-01 07:19:19)
Lien de ta démo est mort.
Saurais-tu remettre un nouveau lien?

Oniria (2011-05-01 09:31:37)
Le lien de la démo est mort simplement parce que la version finale est disponible en téléchargement. Donc j'ai viré la démo qui n'a plus lieu d'être. Tu peux télécharger la version finale dans la section LIVRE DE QUÊTE NUMERIQUE accessible via le menu sur la droite du blog...

2.4.12 GAME MASTER PROGRAM
(2011-04-17 07:04)

J'ai beaucoup repensé au concept de mon programme (dont la démo est toujours disponible en téléchargement)... J'ai surtout pensé à ce qui faisait l'avantage d'un vrai joueur sorcier par rapport à un PC... C'est tout simple en fait : le joueur sorcier est vivant ! Il vous dit quoi faire, vous présente les situations et vous aide à les résoudre. Il fait vivre l'aventure et demande beaucoup moins d'attention qu'un programme où il faut constamment cliquer partout (oui les couloirs à dégriser case par case je sais ;)).
J'ai donc décidé de revoir le concept de base de mon programme. En fait, l'objectif est de ne plus avoir à cliquer du tout. On se contentera juste d'écouter le joueur sorcier en temps voulu, le reste du temps, on effectue nos actions de jeu normales.
Ce concept est un véritable défi, et je sais qu'il ne pourra se faire sur le plateau de base d'Heroquest... Il faudra un plateau modulable. Celui que je vous proposerait vous coûtera environ 15 Euros à l'impression laser ce qui n'est pas excessif et il vous servira à plein de choses. Au niveau du programme, voilà comment les choses se dérouleront :
-Le programme matérialise le joueur sorcier grâce à une vidéo de son visage, une main, et une voix. (comme dans la version demo).
Il commence donc par lire le texte du parchemin de la quête.
Ensuite, il pose les éléments de la première salle en les énonçant. Tous les éléments des salles seront générés aléatoirement de sorte que vous pourrez rejouer aux quêtes à l'infini. Le joueur sorcier vous laisse le temps de poser les éléments sur le plateau de jeu en même temps que lui, donc pas d'interaction avec l'écran. A tout moment, vous pourrez mettre le programme en pause en appuyant sur la barre d'espace (pause pipi, pause pizza...etc.)
Une fois qu'il a fini d'énoncer le contenu de la salle, il annonce quel joueur doit commencer son tour.
Par exemple "Le barbare peut maintenant commencer son tour de jeu".
Il annonce alors un timing défini pour chaque tour de jeu. Par exemple, le barbare devra terminer son tour en 2 minutes. S'il termine avant le temps impartie, il appuyera sur la touche enter du clavier pour le signaler au joueur sorcier. Si durant son tour, le barbare attaque un monstre, il consultera le lancer de défense adéquat du monstre. Ces lancers de défense seront affichés constamment sur l'écran durant toute la partie (un lancer de un dé, un lancer de deux, lancer de trois dés....etc) Ces lancers seront rééffectués toutes les 10 secondes.
Par exemple, le Barbare décide d'attaquer un Orc. Il fait son lancer de dés. Il consulte l'écran sur le

lancer de deux dés de combat puisque les Orcs se défendent avec deux dés de combat. Il détermine si l'Orc meurt.
Une fois qu'il a signalé la fin de son tour (ou que le chrono du joueur sorcier indique que son tour est terminé), le joueur sorcier lance secrètement un dé pour déterminer si le Barbare est tombé dans un piège. Si c'est le cas, il lui annonce ce qu'il doit faire. (on enlève donc la phase de recherches de pièges). Ensuite, le joueur sorcier demande au Babare si il désire chercher des trésors ou des passages secrets. (seulement s'il ne reste aucun monstre visible sur le plateau). Il répond aux joueurs sorciers avec les touches flêchées du clavier ("gauche" trésor, "droite" passage secret, "bas" pas de recherches). Le joueur sorcier indique ensuite le résultat des recherches au joueur.
Si au cours de son tour de jeu le barbare décide d'ouvrir une porte et d'entrer dans une nouvelle pièce, il appuie sur la touche G du clavier et le joueur sorcier génère une nouvelle salle immédiatement en lui indiquant ce qu'il doit placer sur le plateau de jeu.
Une fois que tout cela a été règlé, le joueur sorcier annonce que c'est le tour du nain, puis de l'elfe, puis de l'enchanteur. Tous les tours de jeu des Héros se passent de la même manière.
Une fois que tout les Héros ont joué, le Joueur Sorcier annonce que c'est son tour de jeu.
Il commence donc par demander si il y a des monstres sur le plateau de jeu (flèche de gauche du clavier OUI, flèche de droite NON).
Si c'est NON, le joueur sorcier décide de jouer un évènement spécial au hasard. (apparition d'un monstre errant, piège soudain, trésor caché...etc.)
Si c'est OUI, le joueur sorcier joue les monstres dans l'ordre suivant. Il indique aux joueurs par exemple qu'il commence par jouer les lutins. Les lutins doivent tous se déplacer en direction des Héros et tenter de se placer sur une case adjacente à l'un d'eux. Il affiche un écran de dix lancers de dés d'attaque (pour les lutins) et se met en pause le temps que vous règliez la situation. Appuyez sur enter pour continuer.
Il joue ensuite les Orcs, puis les Fimirs... etc. Une fois que tous les monstres ont été joués, le joueur sorcier annonce de nouveau le commencement du tour du barbare.
L'idée me semble bonne... On minimise au maximum les interactions avec l'écran. Au bout de 10 salles visitées, par exemple, la quête se termine et les Héros déboucheront dans la pièce objectif. Le programme se rapprochera donc plus d'un vrai joueur sorcier vivant. Reste surtout le problème des monstres, il est vraiment très difficile de déterminer comment le joueur sorcier les jouera. Le meilleur moyen reste de créer une matrice facilement applicable. Par exemple pour les Lutins :
-Le Lutin se déplace jusqu'à 10 cases vers le Héro le plus faible et l'attaque. S'il lui reste du déplacement à l'issue de l'attaque, il s'éloignera le plus possible des Héros.
-Si le Lutin ne peut atteindre un Héro lors de son tour de jeu, il se dirigera jusqu'à 10 cases vers un monstre plus fort et le plus proche de lui (un Orc ou un Fimir).
- Sinon, le Lutin se dirigera en se déplaçant jusqu'à 10 cases vers la porte fermée la plus proche.
C'est tout simple à appliquer et ça donne des infos très utiles pour vous aider à déplacer les monstres. Voilà le concept, je passe à la pratique. Affaire à suivre !

Maitresinh (2011-04-17 12:37:29)
Tu devrais changer ton pseudo en Megamind ! ;)
j'ai enfin trouvé au moins aussi megalo-obsessionnel que moi.
Plus sérieusement,je ne peux qu'applaudir des 3 mains, puisque tu vas dans les sens que je privilegiais, et a mon avis c'est le bon.
Un petit truc en plus: plutot que d'utiliser le clavier, peut etre que l'utilisation d'une wii (désolé), a la maniere d'une souris peu encore améliorer la relation joueurs-machine (mais ça ne change rien au developpement)

2.4.13 HEROQUEST REMASTER TV- Numéro 1, Livre de Quête Multimedia (Avril 2011) (2011-04-19 07:50)

[EMBED]

DE NOUVELLES PAGES ONT ETE AJOUTEES AU BLOG (Voir Boutons sur la Droite)

LES PAGES SUIVANTES ONT ETE MISES A JOUR : Téléchargements, Travaux en Cours

Certains diront que j'ai la folie des grandeurs, mais je l'ai fait ! Mon blog a maintenant son emission que j'espère mensuelle. J'espère que vous apprécierez !
AU PROGRAMME :
- Livre de Quête Interactif de KARAK VARN (Tutorial et avancé du projet)
- Générateur de donjon et de quêtes aléatoire.

Le prochain numéro traitera sûrement de mes éditions remasterisées avec une visite de mes archives et des coulisses du projet... Et aussi, une plongée dans mon DONJON FIMO !

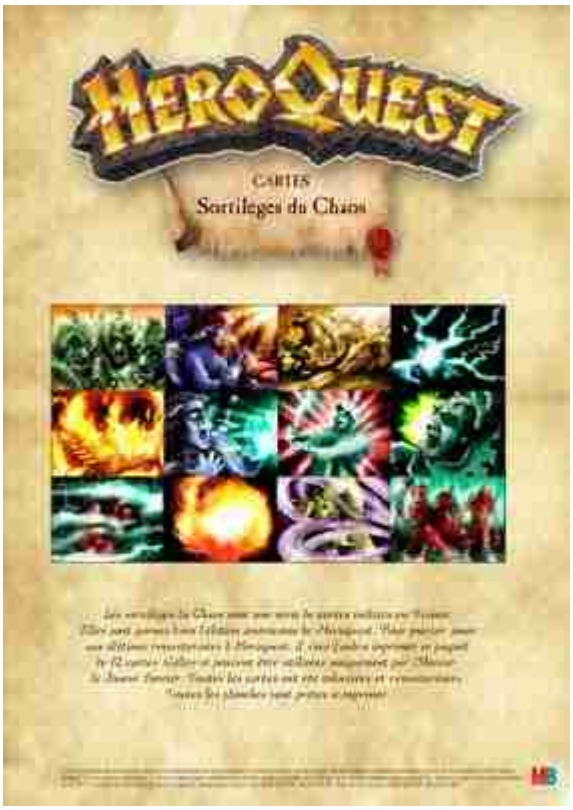
2.4.14 KARAK VARN LIVRE DE QUÊTE MULTIMEDIA EST TERMINE !!! (2011-04-21 06:43)

ATTENTION NOUVELLE VERSION 1.1 DISPONIBLE ! Si vous avez déjà téléchargé ce livre de quête interactif, supprimez le immédiatement et téléchargez la nouvelle version. Corrections de nombreux bugs et ajouts de beaucoup de choses ! Version définitive !
Ca y est, il est tout beau, tout propre ! Je l'ai fait ! Je l'ai fini et c'est un pied indescriptible !!!
J'attends vos commentaires avec impatience, moi je pars pour Karak Varn en solo tester tout ça !! Hardi compagnons !
PS : Avant de jouer consulter le manuel dans le Menu Principal (bouton lisez-moi). Il y a des informations sur la manière de gérer les déplacements de Monstres ainsi que de nouvelles règles concernant les recherches de pièges.

2.4.15 TEST DU MJ VIRTUEL (2011-04-22 09:28)

Bon je viens de tester le MJ virtuel avec un pote sur la neuvième quête de Karak Varn... Beh... Ca marche vraiment bien! Finalement les déplacements des monstres se font assez logiquement et dans le doute, le MJ peut choisir des cibles au hasard (genre Héros à distance égale).
Le seul vrai problème, c'est que le MJ n'est pas assez présent. Sur une partie de 2 heures, on a juste son intervention sur les notes de la quête. Je pense donc le faire intervenir tous les quart d'heure. Nouvelle version en perspective.

2.4.16 CARTES SORTILEGES DU CHAOS PRÊTES A IMPRIMER EN PDF (2011-04-25 09:30)



Voici un nouveau PDF à télécharger comprenant les 12 cartes des Sortilèges du Chaos prêtes à imprimer ! Ce sont les versions colorisées remasterisées et traduites en Français. Les cartes possèdent une toute nouvelle maquette qui sera le standard pour les cartes sortilèges. Régalez-vous, j'attends vos commentaires avec impatience !

Vous trouverez le PDF dans la section TELECHARGEMENTS du Blog.

Maike05 (2011-04-27 15:31:44)
Salut, j'adore la colo :) Je suis également en train de créer des nouveaux sortilèges pour mon nouveaux système de jeu. Je me base sur des illustration d'artiste de haute qualité trouvé sur le net, un peu comme des carte Magic the gathering.
Bonne continuation pour ta remasterisation, j'adore te lire ;)
http://heroquest-painted.blogspot.com/

2.4.17 PROGRAMME DE PLATEAU DE JEU ANIME INTERACTIF (2011-04-29 07:24)

[EMBED]

Voici une vidéo sur un programme en développement. Après mon livre multimédia, j'ai décidé d'améliorer le système et de le transformer en plateau virtuel. Comment l'utiliser ? Un simple netbook avec un écran 10 pouces, et le tour est joué. On joue directement sur l'écran qui fait office de plateau de jeu animé interactif.
L'avantage, c'est d'avoir des effets spéciaux en cours de partie, sonores et visuels, un maître de jeu en vidéo, et une variété incroyable de plateaux de jeu. Par exemple, chaque quête aura son propre plateau, d'apparence visuelle unique.

Maike05 (2011-05-01 14:48:20)
Sympathique l'idée :) J'ai vu la même chose avec microsoft surface pour D &D si tu cherches un peu sur youtube.

Oniria (2011-05-01 14:59:49)
Sympathique ouais, sauf que j'ai flingué mon écran ! La position horizontale, ils aiment pas ça les écrans ! Ca fait cher le test !
D &D je connais, c'est justement cette vidéo qui m'a donné l'idée. Avec le recul, je me dis que ça sert à rien puisqu'on peut très bien jouer sans figurines, portes et tout le bordèle ! Donc, concept à revoir !

2.4.18 VASSAL HEROQUEST MULTI-JOUEUR ! (2011-04-30 08:47)

Bonjour à tous !
Ceci est une annonce ! Je recherche des gens interessés et disponibles pour se retaper l'intégrale de Heroquest en ligne, grâce au logiciel VASSAL. http://www.vassalengine.org/
Ce logiciel qui utilise JAVA permet de disposer de tout le matériel du jeu Heroquest de façon virtuelle. Du coup, on peut jouer en ligne via un serveur ce qui me semble plutôt interessant. Je vous propose donc de le télécharger et de se retaper l'intégrale d'Heroquest. Dans un premier temps, je camperais le maitre du jeu.
Si
vous êtes intéressés, laissez vos réponses en commentaires ici. Vous aurez aussi besoin du module VASSAL Heroquest pour jouer. Vous le trouverez ici http://oldscratch.smackwell.com/trial/heroquest07.zip
ou directement sur le site de LURCHBRICK http://members.westnet.com.au/brick27/vassal.html
Je tiens à préciser que je n'ai jamais tester ce programme, mais ça à l'air assez simple d'accès. Je m'imagine, chacun chez nous avec notre plateau de jeu, regardant l'écran pour voir ce que les autres joueurs font durant leur tour. Ca peut être vraiment fun, d'autant qu'il est très difficile aujourd'hui de trouver des joueurs ou des gens disponnible... Venez NOMBREUX. Les versions que je proposerai seront différentes des versions officielles, pour apporter de la nouveauté et du challenge.

Anonymous (2011-05-01 03:53:55)
Bien le bonjour,
Et quel bonne nouvelle en ce premier mai... quelqu'un qui voudrait refaire heroes quest depuis le debut!!!! mais pourtant c'est pas encore noeil!!!!!! je suis tout à fait disposé pour faire des parties et celale plus vite possible..... j'attends les invitations....

Anonymous (2011-05-01 03:55:33)
bah non je suis pas anonyme je suis bilbo58..lol

Maike05 (2011-05-01 14:41:59)
Salut tout le monde, ca me tente bien aussi, je jouerai le barbare >:D

Oniria (2011-05-01 14:57:45)
Bon bah nickel les gars ! Installez vassal et rejoignez moi mardi 3 Mai vers 20h ! Et c'est parti ! L'idéal serait peut-être d'essayer de jouer sous messenger avec webcam ! Ca pourrait être le pied ! Dites moi ce que vous en pensez ! Content d'avoir deux joueurs !

Anonymous (2011-05-02 10:38:04)
Nickel, je suis dispo mardi pour 20h00 à peu pres... va falloir que je mange plus tot!!!
vassal est installé chez moi ainsi que le modul HQ... j'ai appuyer sur tous les boutons histoires de voir ce que cela fais...
Par contre pas de cam pour ma part mais j'ai bien entendu msn....

Oniria (2011-05-03 11:33:51)
bon bah je vous attends les gars ? Vous êtes où ? Je suis connecté sur vassal

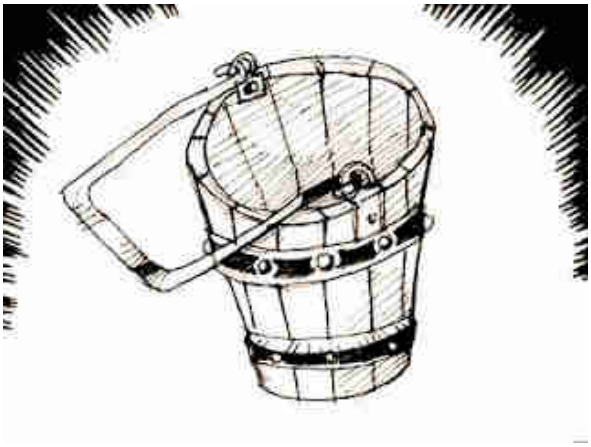
Maike05 (2011-05-03 13:30:22)
Salut dsl moi c impossible de venir jouer avant fin juin (examen oblige...) Après, avec grand plaisir !

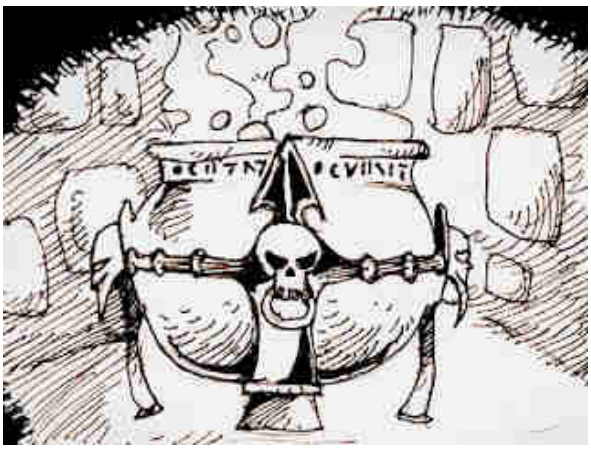
Anonymous (2011-05-16 06:55:32)
Dès que possible pour moi : je viens de me remettre aux jeux de plateau de ma jeunesse, et HeroQuest fait partie du top 3 ! :)

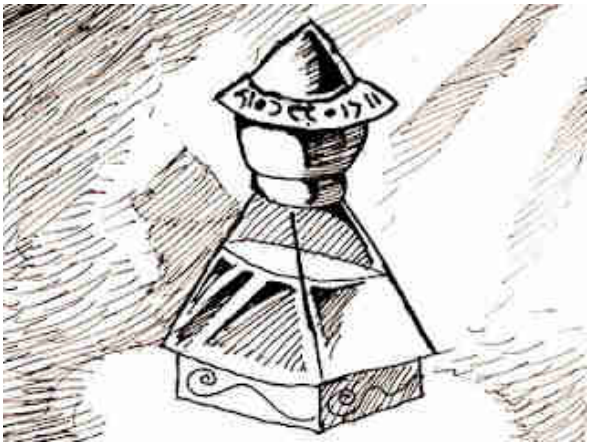
2.5 mai

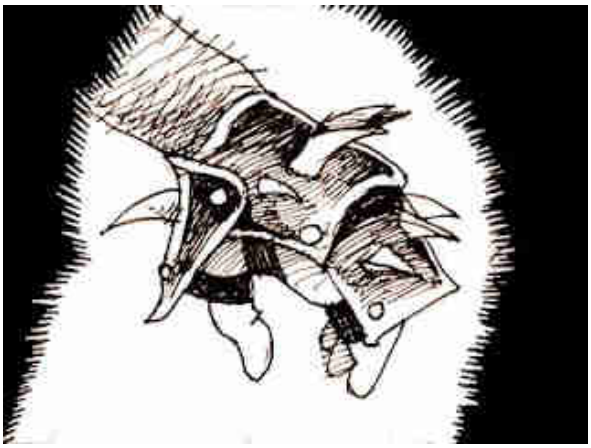
2.5.1 NOUVELLES ILLUSTRATIONS LIBRE DE DROITS ! (2011-05-02 06:48)

Heroquest est un jeu customisable... Du coup, on pioche des images à droite à gauche pour se faire des cartes, sans même se soucier des lois sur le copyright et le pillage des artistes... Voilà pourquoi, j'ai décidé, avec le soutien du forum YE OLDE INN, de créer des illustrations libres de droits. Enfin, elles restent ma propriété et si vous comptez les diffuser sur le net, merci de me créditer !
Voici les premières illustrations gratos. Elles ont été faites dans l'esprit du jeu original. Cependant, même si ma version du jeu tend à utiliser des cartes colorisées, certains puristes restent sur les cartes noir et blanc. Je propose donc les deux versions.









D'autres images viendront grossir cette collection. Je ferais même probablement une page dédiée avec des packs zip à télécharger. Je proposerai également de nouvelles cartes qui utiliseront ces illustrations. N'oubliez pas de laisser vos commentaires.

2.5.2 LES PLATEAUX MODULABLES, QU'EST-CE QUE C'EST ? (2011-05-04 14:12)

En attendant un énorme PDF qui sera ajouté dans les prochains jours dans la section téléchargement du blog, j'ai décidé de faire un article sur les plateaux modulables. Le PDF qui sera mis à disposition regroupera des plateaux modulables prêts à imprimer.
Vous aurez mon plateau maison intitulé les Anciennes Ruines (dont je vous ai déjà parlé dans ce blog), celui avec des éléments cartonnés 3D à fabriquer. Il y aura le plateau d'Advanced Heroquest, avec ses grandes salles moins bridées... Il y aura le plateau classique d'Heroquest mais en version morcelée donc modulable, et enfin, le plateau de Warhammer Quest, très interessant visuellement.
Je vous entend déjà brailler d'ici mes amis... Pourquoi nous propose-t-il ces plateaux ce malade ! Ca coûte affreusement cher les impressions laser, et mon plateau Heroquest me suffit amplement... Détrompez-vous !

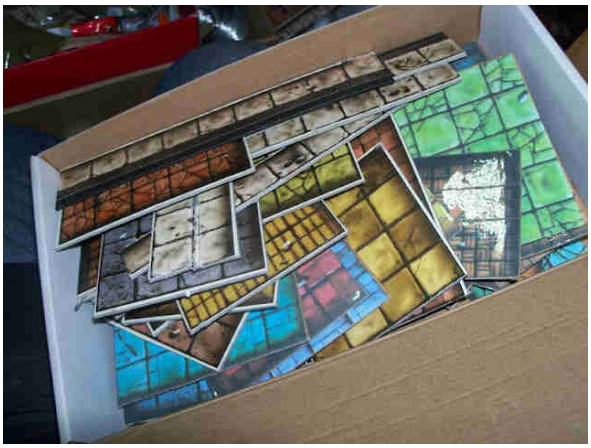
Tout d'abord, un Plateau Modulable propose des configurations de donjon inédites à chaque parties. Donc un plaisir de jeu sans cesse renouvelé. Ensuite, un plateau modulable, c'est pas si cher que ça à imprimer. J'ai beaucoup testé. Comptez en

moyenne entre 15 à 20 EUROS l'impression laser sur du papier 250g photo. On obtient des impressions très très proches des pièces originales. Si vous les plastifiez, c'est bien sûr plus cher, à moins que vous ne disposiez d'une plastifieuse à domicile (très bon investissement cela dit en passant). Pour finir, je vous propose quatre plateau, mais n'en imprimez pas autant (même si je les ai tous !). Choisissez-en un, celui qui vous semble être le plus judicieux pour votre type de jeu. Chacun de ces plateaux présente des avantages :

- ADVANCED HEROQUEST : Salles immenses, grands couloirs, augmente le challenge dans les parties.
- HEROQUEST CLASSIC MODULABLE : Par pûre nostalgie. Conserve le gameplay original du jeu.
- ANCIENNES RUINES : Eléments 3D cartonnés qui donne beaucoup de nuances au gameplay.
- WARHAMMER QUEST : Compromis entre les 3 précédents, très beau visuellement.

Après, comment utiliser de tels plateaux ? Toutes les quêtes d'Heroquest sont uniquement compatible avec le plateau de jeu basique... Et bien non... Mon générateur de donjon est sur le point de sortir. J'ai enfin développé un système imparable grâce aux plateaux modulables.

Ce système vous permettra aussi bien de rejouer aux quêtes officielles générées aléatoirement, mais aussi de créer en deux clics vos propres aventures. Il y aura également les quêtes aléatoires de WARHAMMER QUEST et ADVANCED HEROQUEST adaptées pour le système classique d'HEROQUEST. Le tout, toujours avec le joueur sorcier parlant et en vidéo !



On m'a beaucoup reproché sur mon livre de quête multimedia de Karak Varn, du système pas ergonomique de dégrisement des couloirs. Grâce au plateau modulable, il n'y a plus à dégriser les salles et les couloirs que l'on explore. Le programme vous affiche instantanément la salle à placer avec ses éléments.

Le gros challenge, c'est que le programme respecte crupuleusement le nombre d'éléments présents dans une quête. Par exemple, prenons la première quête de Karak Varn. La quête comprend 2 tables, une cheminée, 2 coffre et un buffet. Côté monstres, on a 4 Fimirs, 17 Lutins et 7 Orcs ainsi qu'une Gargouille. On indique ces paramètres au programme, et il construit le donjon en fonction de ces restrictions. Idem pour les pièges et les portes. On pourra donc indiquer au programme ce que l'on désire qu'il mette dans le donjon, et il le construira à notre goût.

Par exemple, imaginez que vous vouliez un donjon de type crypte. Vous lui indiquerez des squelettes, des zombies, des momies et des guerriers du chaos. Côté mobilier, on aura Grimoire, Tombe et Etabli d'Alchimiste. Le programme créé le donjon en fonction de cela. On pourra également choisir la taille du donjon en indiquant le nombre de couloirs et de salles désirés.

J'ai testé la première quête de Karak Varn en aléatoire, et ça fonctionne du tonnerre !!! Il reste juste à peaufiner et à faire le boulot pour toutes les quêtes, ce qui va prendre du temps quand même. je sortirai un programme pour chaque extension histoire de ne pas vous faire attendre des millénaires avant de voir l'intégrale et que vous puissiez commencer à jouer avec vos plateaux modulables.

Dans chacun des programmes, on aura le choix du plateau de jeu, parmi les quatre que je vous propose. Donc si vous n'avez imprimé qu'un plateau, vous pourrez jouer quand même. J'ai hate d'avoir vos impressions sur ce programme qui me motive énormément et met d'office les Livres de Quêtes au placard, ces livres de quêtes qui n'ont plus vraiment d'intérêt, une fois qu'on les a terminé une fois. (Mais ne vous en faites pas,

je continue quand même les remasterisations qui me tiennent à coeur !) Je vous propose une aventure que l'on peut jouer et rejouer indéfiniment, puisqu'elle sera différente à chaque fois.

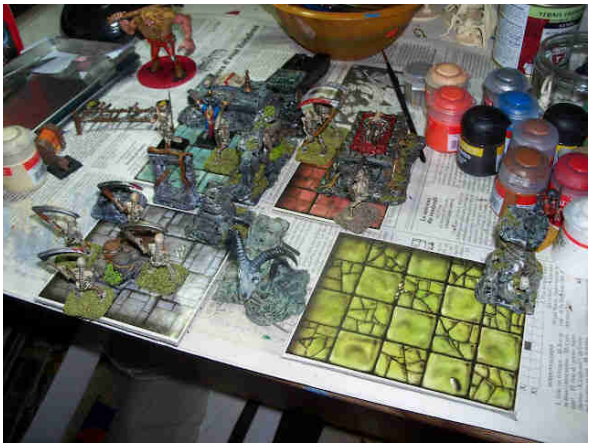
Maike05 (2011-05-05 10:05:30)
Magnifique, splendide, sensationnel, que dis-je MONSTRUEUX :D
CA PROMET :D !

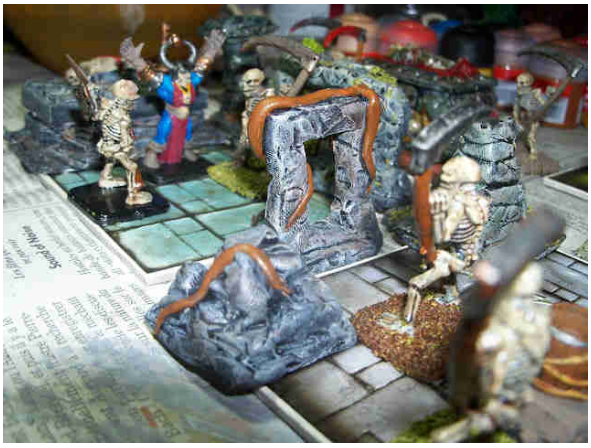
Oniria (2011-05-05 15:17:07)
merci Maike ! A l'heure actuelle, j'ai terminé la base du programme. Il me reste plus qu'à rentrer chaque quête et ça prend du temps. Il faut construire 66 configurations de salles et de couloirs par quête... Donc c'est du boulot ! Multiplie les 66 configurations par 3 (nombre de plateau modulable au choix pour la génération). Ca fait 198 config à faire par quête... Soit environ 2000 salles et couloirs à se taper pour Karak Varn !!!! Je vais surement en crever ! Je sais, le programme génère aléatoirement, mais il faut quand même lui donner des bases pour qu'il garde une certaine logique. A l'heure actuelle, j'ai la quête 1 et 2 terminée pour 2 plateau (AHQ et WHQ)... Je posterai probablement une démo très très très bientôt histoire de vous faire baver autant que j'en bave ! :p

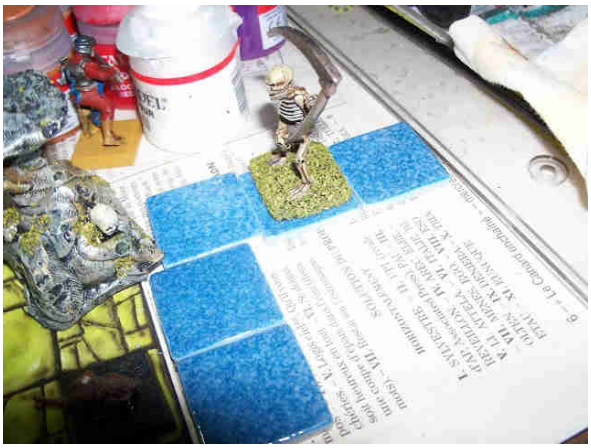
Bikk (2011-07-11 14:46:36)
Génial, vivement la suite, et bon courage.

2.5.3 DONJON FIMO, L'AVENTURE CONTINUE ! (2011-05-04 14:23)

Voici des nouvelles de mon Donjon Fimo que j'ai un peu repris en faisant une pause intellectuelle... Mon cerveau commençait à sortir en liquide par mes oreilles à cause du générateur de donjon, j'avais besoin d'activité manuelle !







2.5.4 LES PLATEAUX MODULABLES ONT ETE LIVRES ! (2011-05-05 07:12)

Voici enfin les plateaux modulables dont je vous parlais tant, dans des fichiers PDF prêts à imprimer. Il y en a 3. Celui d'Heroquest Classic en version modulable, suivra.
ANCIENNES RUINES : Le plateau maison de Heroquest Remaster qui vous coûtera environ 15 Euros. Au programme nouveaux éléments en relief à fabriquer, nouvelles règles.
ADVANCED HEROQUEST : Le plateau modulable d'Advanced Heroquest. Environ 20 Euros à l'impression laser.
WARHAMMER QUEST : Le plus abordable des trois puisqu'il vous coûtera environ 10 Euros.
Retrouvez tous ces plateaux en téléchargement gratuit dans la section TELECHARGEMENT du blog.

2.5.5 PREMIER TEST DU GENERATEUR DE DONJON (2011-05-06 06:06)

Hier soir, 23H00... J'ai décidé d'immortaliser ce moment historique pour le jeu de plateau ! C'était mon premier test officiel du générateur de donjon. Au programme, première quête de Karak Varn : "La Grande Porte".

Pour commencer, j'installe ma souris sans fil. Indispensable pour dialoguer avec le programme sans avoir à se lever tout le temps.

Ensuite, fauteuil confortable... Je prépare les figurines qui me seront utiles pour la quête, les portes, les mobiliers, les cartes... etc. Et j'allume quelques photophores pour l'ambiance. Je balance une ambiance sonore faite maison.

Me voici prêt à me lancer dans l'aventure. Une petite clope, une petite bière, le temps que le joueur sorcier vidéo me raconte l'introduction de la quête. (FUMER TUE, L'ALCOOL EST A CONSOMMER AVEC MODERATION ;p)

Le joueur sorcier termine son discour. Il m'affiche ensuite le couloir dans lequel ma quête commence. Pas de bol, il y a déjà un Orc et un Fimir ! Ca commence bien... A gauche de l'écran, vous avez un menu dans lequels vous retrouverez des fonctions classiques : voir si le Héro a déclenché des pièges au cours de son déplacement, chercher des portes secrètes, lancer les dés pour les monstres (via un bouton carte monstres) et enfin "générer couloir" ou "générer salle".

Et oui, vous avez le choix entre générer des salles ou des couloirs. Vous devrez choisir en fonction de la place dont vous disposez sur votre table de jeu et aussi pour garder un certain équilibre dans le donjon. Un donjon fait uniquement de couloir n'est pas un vrai donjon, idem s'il n'y a que des salles. J'ai préféré laisser le choix au joueur plutôt que le programme nous impose ces choix.

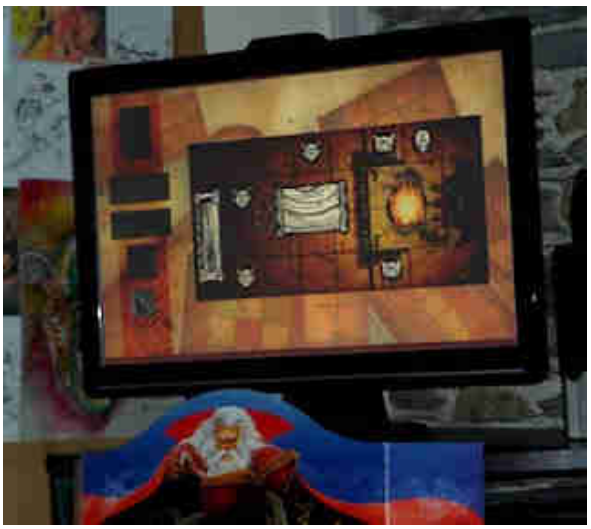
A gauche, en bas, le programme nous indique également combien de portes se trouvent dans le couloir. Soit deux que je doit placer sur le couloir comme je l'entend. Le plus logique étant de les orienter dans des directions où il y a la place de poser de nouveaux éléments de donjon.

Le Barbare se déplace donc et attaque le Fimir. Je clique sur la carte monstre (ou directement sur l'icône du Fimir du plan du couloir) afin d'accéder à sa carte monstre. Là, le programme effectue immédiatement 2 lancers de dés : celui d'attaque (dés rouges) et celui de défense (dés verts). Vous pouvez remarquer aussi une icône de Héro. C'est un générateur de cible qui sert lorsque le monstre attaque. Si vous ne parvenez pas à déterminer vous-même quel Héro le monstre attaquera, servez vous de ce générateur de cible. Si la cible n'est pas logique, cliquez simplement dessus jusqu'à ce que la cible deviennent logique.

Ce générateur de cible a l'air d'être un gadget mais il s'avère réellement efficace. Imaginez un monstre encerclé par 3 Héros adjacents à sa case. Comment déterminer qui il attaquera ? Il pourrait attaquer le plus faible, ce qu'un joueur sorcier réel ferait certainement, mais laisser le programme décider est tellement plus interessant et rajoute un peu de suspens en cours de partie.

Une fois débarassé de l'Orc et du Fimir, je décide d'ouvrir une porte avec le Nain. C'est une petite salle de torture avec 3 Lutins et un Orc. Il y a peu de passage, je décide donc de diviser mon groupe de Héros. Le Barbare et l'Enchanteur passeront par la porte Nord du couloir plutôt que de marcher sur les autres Héros.

Grossière erreur ! J'ai oublié que le programme n'est pas un être humain. Il ne connaît pas la pitié lui... Et là, le Barbare est tombé sur une salle immense remplie de monstres : des Orcs, des Lutins et un p.^*ùù:!;!! de Fimir ! En plus, il y a une table et un buffet qui restreignent considérablement mes actions. Finalement, elles me servent de protection puisque les monstres ne peuvent pas tous se déplacer pour m'attaquer. Sans ça, adieu Barbare très probablement !



Par dessus le marché, il n'y a aucun trésor spécial dans cette salle et aucune porte non plus... Je cherche donc un passage secret... Que dalle non plus ! Bref, un piège à con !

Avec ces deux salles qui semblaient de rien, je me retrouve dans une sacrée merde, obligé de me retirer dans un coude, encerclé par les Monstres. Côté points de "Corps", le Nain est à 2, le Barbare a 1, l'Enchanteur 4 et l'Elfe 3... De plus, le Nain et le Barbare ne font aucun crâne lors des attaques... Bref, sortilèges de guérison si je ne veux pas que la partie s'arrête maintenant !

Sorti d'affaire par je ne sais quel miracle, je continue mon exploration... Le quotas de monstres a beaucoup diminué grâce à mon massacre, aussi la suite du donjon risque d'être un tantinet moins dangereuse.

Pourtant, lorsque le Barbare passe cette porte, le programme m'informe d'une bonne nouvelle : la quête ne se termine pas ! Derrière cette porte, il y a un escalier qui mène au second niveau du donjon. C'est la même quête. Cette chose se produit lorsque le donjon n'a pas épuisé son quotat d'éléments imposés par la quête. Par exemple, s'il reste trop de monstres en stock (donc non rencontré), le programme décide de générer un dernier petit niveau pour écouler un maximum de ses stocks ! Moi qui me croyais sorti d'affaire, on y retourne !

Finalement le dernier niveau de la quête fût une partie de plaisir. (si l'on excepte la rencontre avec la Gargouille que je croyais avoir évité dans le premier niveau). Tous mes Héros s'en sont sortis in-extremis !

Le programme a fonctionné à merveille. La partie a quand même durée pas loin de 2 heures... Je pense qu'à 2 joueurs ou plus ça doit être encore mieux... Mais je n'avais pas de joueurs sous la main et je voulais tester immédiatement. La démo suivra très bientôt... Probablement d'ici une toute petite semaine...

Ce week end, je me repose, je me change les idées parce que ce programme,

ça bouffe vraiment le crâne !

2.5.6 GENERATEUR ALEATOIRE DE DONJON, ENFIN LA DEMO !

(2011-05-11 04:37)

BONJOUR A TOUS !

Excellente nouvelle ! J'ai bataillé, j'ai galèré, j'en ai bavé, mais voilà enfin la démo de mon Générateur Aléatoire de Donjon pour Karak Varn.
Ce générateur permet de rejouer aux Livres de Quêtes Officiels de manière aléatoire en utilisant des plateau de jeu modulable. En fait, vous aurez le choix entre trois plateaux de jeu : celui de ADVANCED HEROQUEST, celui de WARHAMMER QUEST ou celui de DESCENT (qui n'est pas disponible en téléchargement sur le blog car le jeu est toujours commercialisé. Donc si vous ne l'avez pas... Bah euh... C'est que vous ne l'avez pas !)
Dans le pak ZIP de la demo, vous trouverez le générateur qui comprend la première quête de Karak Varn, La Grande Porte, en version aléatoire, pour les trois plateau de jeu. Les notes de quêtes ne sont pas encore contenus dans le pak, à part pour les coffres à trésor. Si vous choisissez le Plateau de Jeu de ADVANCED HEROQUEST, vous accéderez à un écran où tout est paramétrable. Du coup, vous pourrez générer n'importe quel quête en entrant les différents composants de celle-ci (nombre de monstres, de pièges, de mobiliers... etc.) Le PAK contient également un court manuel d'utilisation en version PDF.
J'attends vos commentaires avec impatience... D'ici là, bon jeu !

Anonymous (2011-05-16 07:37:41)
Très cool ton programme. Très prometeur.
Domage qu'il n'y a pas un éditeur de salles et de couloirs. Ca donnerais la possibilité au joueur d'incorporer ses propres salles et événements (événements qui apparaîtraient écrit dans un encadrer).
Comme ç a, le fan pourrait échanger leur set de couloires et salles customisées ahah.

klendhaar (2011-07-11 10:02:37)
enfin, je vois comment poster un COM.
vive toi, et ton site, je vais puber un max pour ce blog venu d'un autre monde

Anonymous (2011-07-15 10:38:42)
HEROQUEST REMASTER a dit...
Hey Klendhaar ! Merci à toi ! Pour poster, choisis le profil anonyme ça reste le plus simple... Comme tu le vois, même moi je l'utilise, donc c'est un peu foireux leur système de comment... Sinon as-tu testé la version 1.0 de mon générateur de donjon ???

Martin G (2011-10-23 07:44:16)
J'ai acheté ma version de HeroQuest au marché aux puces. J'ai trouvé ton site suite à mon achat. J'ai décidé d'essayer ton Générateur Aléatoire de Donjon pour Karak Varn "Randomized". J'ai adoré, j'ai même pu jouer avec mon garçon de 7 ans. En ce moment je viens de trouver ta version "Karak Varn Classic 2". C'est très prometteur. J'adore ton site c'est vraiment complet. Dire que voilà 20 ans je voulais ce jeu, voici qu'il est mien. Mille mercis.

2.5.7 GENERATEUR DE DONJON, Quelles Nouvelles ? (2011-05-16 00:51)

Quelle galère !
Je viens de règler quasiment tous les problèmes. Par rapport à la démo, beaucoup de choses ont évoluées. Système de piège hallucinant, grâce aux conseils avisés de HEROQUEST FRANCE. Un grand merci à lui pour m'avoir dirigé vers un perfectionnisme poussif du système qui rend ce générateur vraiment formidable.
- Evolution du système de génération de portes/portes secrètes. Génération logique en fonction des passages proposés.
- Ajout de tous les monstres d'Heroquest (extensions comprises). Ajout de monstres inédits (hommes bêtes, hommes lézards, rats géants, araignées géantes, chauve souris géantes, skaven, gobelin de la nuit... etc)
- Gestion des Boss.
- Automatisation des paramètres de quêtes officielles via un menu de choix des quêtes. Ajout des notes de quêtes en fonction des éléments affichés. Détermination des objectifs de quêtes.
- Selection des salles désirées en début de génération. Tableau de génération interactif. Choisissez le type et le nombre d'éléments (monstres, pièges, salles). Ainsi vous pouvez choisir les salles que vous désirez inclure dans le donjon. Idéal pour les salles objectifs ou pour limiter le nombre de grandes salles.
A l'heure actuelle, le plateau d'Advanced Heroquest est pour ainsi dire terminé. Il me reste donc celui de Warhammer Quest, Descent et celui d'Heroquest en version modulable que je me dois d'inclure. Le squelette du programme étant terminé, la construction des modules pour ces 3autres plateaux ne devraient pas me prendre trop de temps.
VERSION COMPLETE DISPONIBLE TRES PROCHAINEMENT AVEC MANUEL.
PS : Un grand merci à Heroquest France sans qui, ma détermination à porter ce projet à terme, aurait probablement disparue.

Maike05 (2011-05-16 14:25:02)
Bonsoir, ton prog a l'air bien foutu qd meme !!
Juste une suggestion qui le rendrait encore meilleur. Est-ce qu'il te serait possible de faire en sorte que l'on puisse introduire nos propres tuiles. En effet, j'ai imprimer pas mal de tuiles, mais avec des taille diverses : 5x6, 3x2, 4x3, etc. Est-ce qu'il serait possible de renseigner le programme sur les tuile que je possède et qu'il les intègre ?
bonne continuation

Oniria (2011-05-16 17:34:05)
Maike, plusieurs m'ont déjà posé la même question en fait. Et la réponse est non ! A moins de posséder le

logiciel FLASH qui m'a permis de faire ce programme et de posséder la source, je ne peux décidément pas créer un éditeur (ou alors il sera tout buggé !)... J'ai justement inséré 3 plateaux de jeu au choix dans le programme et j'ai choisi des plateaux classiques, le genre de plateau que tout joueur d'Heroquest possède déjà. Du coup il sera accessible à énormément de personnes... J'ai déjà passé énormément de temps sur ce programme et ça ne m'interesse vraiment pas de rajouter des gadgets, qui seraient certainement très utiles à beaucoup de monde, mais développer la base est déjà un boulot monstre.

Anonymous (2011-08-26 03:58:55)
il suffit simplement a ton appli flash de se baser sur un dossier / répertoire arboré où tu décides de mettre physiquement "les tuilles"... je n ai pas vu la tete du soft, mais en POO on fait comme ca, où alors on se base sur un fichier ressource, dans ton cas, ta limitation, indique qu'à priori, tu passes par un fichier ressource :)

2.5.8 GENERATEUR DE DONJON, C'est la sortie là bas non ? (2011-05-17 10:46)

Nouvelle très importante : je rajoute un plateau au choix à mon générateur, et non des moindres, puisque c'est le plateau classique de Heroquest... Oui celui que tout le monde a avec la boîte originale. Ce sera le seul plateau non modulable du programme.
Les 3 autres plateaux ont été rentrés dans le programme, il reste quelques bugs (dont un assez méchant qui fait tout planter des fois...) Le système de génération de portes n'est pas au point non plus... Et puis, il me reste la rédaction et la mise en page du manuel, qui va certainement me prendre une bonne journée... Bref, la version 1.0 entièrement utilisable ne saurait tarder...
Pour ceux qui m'ont demandé un éditeur pour inclure leurs tuiles perso, ce n'est malheureusement pas possible... Et c'est pas faute d'avoir essayé. Par contre, les tuiles ont généralement des standards : 4X4, 5X4, 5x5...etc. Je pense donc qu'en utilisant l'un des 4 plateaux au choix, tout le monde devrait pouvoir s'y retrouver et utiliser ses propres tuiles. Par exemple, si le générateur affiche une tuile 4x4 pour la salle générée, vous faites un tas de vos tuiles 4x4 et vous en piochez une au hasard. C'est tout simple. Il vous faut juste respecter les standards de taille pour vos impressions.

2.5.9 PC CRAME ! (2011-05-25 03:45)

Mon PC a cramé Lundi matin alors que j'achevais quasiment mon générateur de donjon.... Tous mes fichiers source étaient sur le disque dur local... Donc adieu Générateur à moins de le recommencer depuis le début !!!! Si j'arrive à choper un boitier disque dur, il y a peut-être des chances que je puisse récupérer les fichiers...
Un PC qui a à peine deux ans, une petite coupure de courant et il rend l'âme ! j'hallucine ! En attendant, j'ai récupéré mon ancien PC qui a 6 ans, et qui marche très bien (pour l'instant)... Dégoutté ! Merci placard belle !

Anonymous (2011-05-25 13:58:31)
Quelle pouasse!! Bon courage en tout cas, et fais comme beaucoup à qui c'est déjà arrivé ce genre de mésaventure: tu sauvegarde tout sur des cd par exemple...
Courage et merci pour ton blog vraiment intéressant :)
Continue!!! ;)

2.5.10 ON THE ROAD AGAIN ! (2011-05-26 14:22)

Bonne nouvelle !
Je viens de récupérer toutes mes données !!!! Cette fois-ci je transfere tout sur DVD !
Le générateur, c'est donc reparti, sur les chapeaux de roue ! J'ai récupéré un PC de l'avant guerre, mais ça devrait aller pour boucler le générateur.
Content de vous retrouver ! A très bientôt ! Merci à tous pour votre soutien !

Anonymous (2011-05-29 11:59:14)
Ok ben c'est cool ca, bonne nouvelle :)
Bon courage et bonne continuation!

Sunwalker (2011-06-14 10:23:43)
J'viens de tomber sur ce blog et j'hallucine ! Très beau boulot, très beau projet, vivement la suite !!! Bon courage aussi, parce qu'il en faut sans aucun doute pour faire tout ça...

2.6 juin

2.6.1 GENERATEUR DE DONJON, ENFIN LA VERSION 1.0 !!!! (2011-06-16 12:26)

Ca y est, je vous livre enfin la version 1.0 de mon générateur de donjon pour HQ. Au programme, les trois premiers livres de quêtes officiels générés de manière aléatoire (certaines Quêtes n'ont pu être terminées pour le moment). Il manque également les sortilèges du chaos, pour les monstres spéciaux.
Sinon, vous pouvez choisir entre deux plateaux pour le moment : le plateau classique d'HQ, et le plateau modulable d'ADVANCED HEROQUEST. Le son est également à travailler et à faire entièrement. Le programme sera mis à jour et donc enrichi tous les mois, et ce, jusqu'à ce qu'il soit complet et parfait.
N'hésitez pas à me contacter si vous avez des idées pour l'améliorer, ou si vous dénichez des bugs ou encore si vous voulez me donner un coup de main (notion de flash et de javascript indispensable)
J'attends vos impressions avec impatience. Vous trouverez le lien de téléchargement sur la page de Livres de Quêtes Numériques du blog.

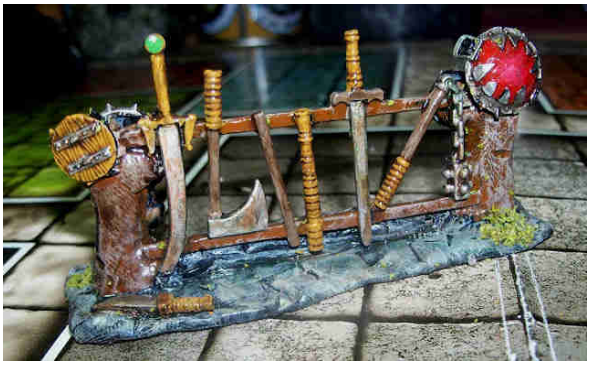
2.7 juillet

2.7.1 DONJON FIMO, NOUVEL EPISODE (2011-07-08 09:52)

Durant le développement de mon Générateur de Quêtes pour HEROQUEST, j'ai continué un peu de construire quelques éléments pour mon DONJON FIMO. Voici un bref aperçu des nouveaux éléments :

Les Bibliothèques m'ont généreusement été offertes par un collègue ; HEROQUEST FRANCE. Ils m'en a envoyé 8, non peintes. Elles sont en résine

et sont vraiment fabuleuses. Si j'avais entrepris de les réaliser en pâte fimo, elles n'auraient certainement pas été aussi bien réussie. Merci RICHARD ! Plus que 7 à peindre !



2.7.2 SEIGNEUR DE GUERRE, STOCK DE FIGURINES (2011-07-08 10:07)

Trouvées dans le garage de mes parents il y a de cela quelques mois, un stock impressionant de figurines provenant du jeu SEIGNEUR DE GUERRE (Edité par MB et GAMES WORKSHOP également) va me permettre d'agrandir mon bestiaire pour HEROQUEST.

Il y a des Gobelins, des Orcs, des Archers et des Guerriers du Chaos, des Cavaliers, des Arbalètriers, des Hommes d'Armes, des Hommes Bêtes, des Loups, des Chevaux... etc. Bref une collection impressionante, en nombre important, puisque SEIGNEUR DE GUERRE était un jeu de guerre (WARGAMME), un peu comme WARHAMMER BATTLE l'est aujourd'hui.

Il m'a juste fallu isoler chaque figurine. En effet, les figurines de SEIGNEUR DE GUERRE, ne disposaient pas de socles individuelles. Elles étaient regroupées par 10 sur une grande plaque en plastique et faisait donc office de troupes de combat.

Grâce à la pâte fimo, j'ai pu confectionner de petits socles individuels très pratiques.

L'avantage premier d'utiliser les figurines de SEIGNEUR DE GUERRE, c'est que ce jeu et HEROQUEST sont sortis à la même époque. Le design des figurines est donc le même que celui d'HEROQUEST et les deux collections s'accordent à merveille.

J'ai entrepris de les peindre dans l'esprit de celles d'Heroquest. Vous avez déjà pu voir un LUTIN sur la page FIGURINES du Blog. Voici un Orc et ci-dessous un Guerrier du Chaos. Il est d'ailleurs très interessant de posséder des variantes des Guerriers du Chaos, car dans les Quêtes officielles, ces derniers sont souvent utilisés comme personnages spéciaux.

Anonymous (2011-08-06 12:06:48)
bon courage !
j'ai recyclé une partie des miennes dans warhammer battle, mais il m'en reste tjrs...
tu n'aurais pas la tour dont tu n'aurais aucune utilité par hasard ?....
denderoc@hotmail. fr

2.7.3 MES PEINTURES, CA CONTINUE ! (2011-07-08 10:31)

En attendant de mettre à jour ma page FIGURINES, voici un petit post pour vous donner un aperçu de mes nouvelles trouvailles. Ma collection s'agrandit ! J'ai terminé la peinture de tous mes SQUELETTES, tous mes ORCS, tous mes LUTINS, quasiment tous mes FIMIRS (il m'en reste 2 sur 6), tous mes HEROS, le SORCIER DU CHAOS, la moitié des ZOMBIS, un quart des SKAVENS, les 3/4 des MOMIES... Les GUERRIERS DU CHAOS, je compte les reprendre à zéro... Ils ne me plaisent pas... J'ai choppé de nouvelles couleurs qui vont me permettre de les peindre tels que je les imagine.

Dans une brocante, j'ai trouvé des Hommes Lézards à 1 Euro pièce. J'en ai pris 5. Ils sont vraiment sympathiques et proviennent de la gamme WARHAMMER BATTLE de GAMES WORKSHOP. Ils sont toujours en vente, vous pourrez facilement les trouver sur leur site officiel.

Toujours dans cette brocante, j'ai déniché 5 Orques, toujours au même prix. Ils sont très différents de ceux de HEROQUEST, beaucoup plus stylisés, mais ils feront des chefs de clans superbes.

Maike05 (2011-07-15 16:01:16)
Salut, je suis content de voir enfin de nouvelles peintures ! Elles sont très réussies, c'est toi qui les a faites ? Par contre j'aime moins le vernis glossi :s

Anonymous (2011-07-16 02:59:45)
HEROQUEST REMASTER dit...
Merci Maike, oui c'est moi qui peint toutes mes choses (figurines et donjon fimo)... Le vernis, bein c'est juste pour le côté pratique, j'ai pas réussi à chopper du mat par contre, ça aurait sûrement été mieux pour les fig, et passer du glossis sur quelques éléments seulement (cuir et métal)...
Si je vernis mes figurines, c'est qu'en jouant, les peintures ça morfle très vite. Par exemple il suffit qu'un joueur ai les ongles un peu long et paf, une rayure... Au niveau rangement aussi, c'est là où elles s'abiment le plus alors qu'une fois vernies, les peintures ne bougent pas d'un poil. J'ai d'ailleurs retrouvé des figurines que j'avais peintes 10 ans auparavant, grâce au vernis les peintures n'ont pas bougé... Même éclat des couleurs et pas de traces d'usures...

Maike05 (2011-07-19 13:36:07)
Salut ! Games workshop a du très bon vernis mat pour figurine. a+

2.7.4 QUOI DE NEUF ???
(2011-07-15 09:59)

Bonjour à tous.
Je reviens sur mon générateur aléatoire de donjon. Il a été téléchargé 50 fois !!! Pas un seul commentaire, pas un seul mail... Ce message s'adresse à tous ceux qui ont téléchargé mon générateur : laissez-moi des mails ou des commentaires pour me dire comment l'améliorer et corriger les bugs qu'il pourrait y avoir. Merci !
Je profite de ce post pour saluer les nouveaux membres du blog et remercier ceux qui m'encouragent.
Actuellement, je bosse mes peintures. Je mettrais bientôt à jour la page de figurines avec de nombreuses photos (notamment la GARGOUILLE enfin peinte !). J'ai aussi commencé un énorme pak extension ayant pour thème les Skavens. J'ai écrit 6 quêtes déjà. La campagne n'est pas linéaire et vous n'aurez besoin d'aucun nouveau matériel à part celui du jeu de base et de ses extensions (au moins jusqu'aux Ogres). Par contre, vous aurez besoin de figurines SKAVENS et HOMMES-BÊTES...
Je développe ce nouveau pak exclusivement sur le programme GAME MASTER que j'ai beaucoup retravaillé (refonte des graphismes, ajouts de monstres et de tuiles, traduction en français, cartes en couleur...etc.). Je rentre également toutes les quêtes officielles dans le programme (avec les versions alternatives de chaque extensions par Heroquest France). Bref, un énorme pak téléchargeable en perspective qui donnera une nouvelle vie à ce programme très interessant.
Sinon, pour ceux très portés sur la version papier du jeu (j'avoue m'être beaucoup orienté vers les programmes à l'heure actuelle), je compte reprendre ma remasterisation du jeu avec le livret des Sorciers de Morcar.
A bientôt, et n'hésitez pas à laisser des commentaires, même en anonyme.

Bodom-Child (2011-07-17 16:28:15)
Salut! Tout d'abord, félicitations pour le boulot abattu, c'est vraiment appréciable, et ayant moi-même le goût du travail bien fait, je sais à quel point cela prend du temps.
J'ai trouvé ton blog car j'ai eu la chance de tomber dimanche dernier sur une boîte de HeroQuest pour 5€ qui m'a permis de compléter celle que j'avais déjà pour en faire un jeu complet :), et du coup j'ai un second plateau que je vais pouvoir charcuter (sacrilège) pour le rendre modulable.
Je commence le travail de peinture, et j'espère donc que le remaster de la version de base sera fini d'ici mes premières parties. Tu t'occupes d'abord de toutes les extensions avant d'attaquer le jeu de base? De même, as-tu une date approximative pour la sortie du livre de règles nouvelle édition?

Enfin, 2 commentaires/remarques sur ce que j'ai pu télécharger :
- Pour les descriptions des sortilèges du Chaos, voir le mot "Hero" au milieu de phrases françaises me turlupine. "Héros" pour moi serait plus adapté.
- Dans le pdf de Karak Varn, tu parles de trouver les quêtes refaites par Heroquest France dans le deuxième livret de Karak Varn, mais où est-il?
Voilà, désolé d'être totalement hors sujet avec le post initial, mais je tenais à faire part de mes compliments et j'invite tous les visiteurs à faire de même, car c'est encore le meilleur moteur de motivation!
Et quitte à être super-hors-sujet, quelqu'un saurait où trouver les chandeliers du pupitre de sorcier? Les miens sont cassés au niveau de la bougie. Si l'un de vous en a à l'échange, j'ai pas mal de pièces/figurines en plus du fait de mes 2 boîtes combinées, on peut s'arranger :)

Anonymous (2011-07-18 02:17:51)
HEROQUEST REMASTER REPOND...
Bienvenue à toi BODOM CHILD dans le monde passionant de HEROQUEST !
Ca fait plaisir d'avoir un nouveau joueur français "sous la main". Comme tu as pu le remarquer, mon travail s'oriente beaucoup sur le virtuel depuis quelques temps. Je trouve les impressions laser de cartes, tuiles, jetons et pions très couteuses et je me dis que le matos virtuel est bien plus avantageux bien que moins convivial. Je pensais d'ailleurs proposer tout mon matos remasterisé sous la forme d'un programme, un deck de cartes virtuelles, de livres de quêtes virtuelles...etc. Seuls les plateaux, les tuiles et les figurines resteraient réels.
Voilà pourquoi mon travail sur l'édition papier a été suspendu. Pour le Livre de Règle nouvelle édition, je comptais remasteriser la version de Heroquest France qui devrait sortir dans quelques semaines, voilà pourquoi je n'ai pas attaqué cela encore. Mais je pense peut-être à créer ma propre version des règles dans un premier temps.
Je ne peux donner de dates de sorties pour chaques éléments car elles ne seraient pas réalistes. Mais tu peux voir où en sont mes travaux dans la rubrique "TRAVAUX EN COURS" du blog.
Pour le livre 2 de karak varn, c'est le même problème que pour le livre de règles, j'attends la nouvelle version de Heroquest France. Tes encouragements me donnent envie de me relancer de plus belle dans l'édition papier. Merci à toi pour ton soutien.
Envoie moi des photos de tes travaux je les mettrais sur le blog avec plaisir. Sinon tu peux me contacter par mail sur heroquest-remaster@hotmail.fr.
A très bientôt
PS : Teste mon générateur de donjon (plus besoin de livres de quêtes avec ça et les parties sont toujours différentes). Pour les bougies désolé, je n'en dispose pas en rab.

Bodom-Child (2011-07-18 06:48:23)
Je n'ai pas de travaux en cours sur Heroquest, je précisais juste que j'ai déjà fait pas mal de petits trucs pour d'autres communautés (comme ça par exemple : http://www.eurobricks.com/forum/index.php?s=24688109a1e3acf1acd12c01 c81f4ae6 &showtopic=56194), avec un souci du détail qui me prenait énormément de temps :)
Pour l'édition papier, est-il possible de mettre à dispo au moins toutes les cartes remasterisées ainsi que le livre des quêtes? Car c'est ça qui m'intéresse avant tout. Je me suis renseigné sur l'impression de cartes et cela ne coûte pas grand chose (apparemment, les bombes à plastifier font des merveilles).
Pour le générateur de donjon, je te donnerai mon retour dès que c'est testé :)

Anonymous (2011-07-18 11:04:56)
Je travaille actuellement sur un nouveau système de jeu (mix entre heroquest et warhammer quest). Nouveaux système de combat, magie, nouvelles caractéristiques...bref, un tout nouveau heroquest en somme. Toutes les cartes seront donc retravaillées pour coller avec ce système avancé... De son côté Heroquest France travaille lui aussi sur la refonte du système de Advanced Heroquest (allègement du système original pour plus de fluidité)... Bref, le Heroquest de base est dépassé ! On veut transformer ce jeu en version adulte, plus complète mais pas forcément plus complexe.
Du coup, tous les livres de quêtes vont changer (nouveaux monstres, nouveaux objets, nouvelles règles spéciales, nouveaux pièges...) pour apporter beaucoup plus de variétées entre les quêtes. Je ne peux donc pas te livrer ce que tu me demandes puisque ça n'ira pas avec le Heroquest standard. Peut-être juste les cartes monstres qui ont été refaites de manière classique.
Pour la plastification, j'ai eu une plastifieuse LIDL pour 20 euros, super investissement très vite rentabilisé !!!
Essaye vraiment le générateur, tu veras, tu oublieras bien vite les livres de quêtes après ça. Il y a aussi le EBOOk (livre de quête numérique parlant et vidéo) pour l'extension karak varn, dans la section eponyme.

Maike05 (2011-07-19 13:22:37)
Salut les mecs, je suis content de voir que tu es toujours au travail, ca fait plaisir ! De mon coté je continue mes peintures... Il faudrait que je trouve le temps de publier de nouvelles choses aussi :p !
Bodom-child, je ne sais pas si tu connais mon blog ? Je m'amuse à peindre les figurines de la boite de base et j'ai aussi créer deux trois addons pour le jeu. http://heroquest-painted.blogspot.com/

Anonymous (2011-07-20 12:24:49)
Bonjour a tous
J'ai pas encore telecharger ton generateur, mais des que j'ai un peu de temps devant moi, je regarde ça vite fait.
En tous cas, je trouve ton site et ton projet vraiment

super, j'ai de mon coté quelques objets du mobilier en resine (tirage maison, pas terrible mais avec de la fimo c'est genial...)Si tu souhaite je peux t'en faire parvenir, fait moi signe et je te contacte par mail.
Bon courage et longue vie a Heroquest Master.
recrax

Mr T. / Emash (2011-07-21 06:12:58)
Plop !
Je me suis relancé dans Hero Quest récemment (l'ayant connu par un ami) et ai donc téléchargé tout un tas de matos différent d'un peu partout, le temps de remettre tout cela en ordre et de réparer les figurines à la pâte fimo (jeu acheté d'occase à un Anglais) et je teste ton générateur !
Cordialement
Mr T.

2.7.5 REMASTERISATION QUAND TU NOUS TIENS ! (2011-07-21 08:16)

Heroquest France m'a donné de ses nouvelles :
Il travaillait depuis un bon bout de temps sur un remake complet du jeu et de ses extensions. Que les choses soient claires, ce n'est pas un nouveau système de jeu. Heroquest France a respecté à la lettre le jeu mais a apporté de nombreuses corrections, eclaircissements des règles du jeu. Il a également remanié entièrement tous les livres de quêtes avec une nouvelle architecture des donjons pour chacune d'elle. Il a longuement testé ses modifications, le but étant de livrer enfin une version équilibré du jeu et de toutes ces extensions.
Moi qui suis un puriste inconditionnel du jeu, je vois d'un mauvais oeil toute modification de l'original, mais franchement, une fois qu'on a le nez dans son boulot, on trépigne d'impatience de pouvoir y jouer, et rejouer donc d'une nouvelle façon, toutes les quêtes du jeu.
J'ai la charge de remasteriser entièrement son boulot. Ca m'arrange puisque je n'avais pas commencé le livre de règles ainsi que le livre de quête de base. Bref, je laisse tomber pour de bon les remasters officiels, et j'attaque à pleines dents le remaster de la version HQ qui est en somme LA nouvelle édition du jeu !
Voilà où j'en suis :
Toutes les cartes de bases sont colorisées et remasterisées (monstres, sortilèges, sortilèges du chaos, trésors et trésors de quêtes). Des fiches A5 ont été créé (boutique de l'alchimiste, armurerie et personnages). De nouvelles tuiles de qualité ont été créées pour palier le manque de diversité des premières quêtes. Le livre de règles a été remasterisé à la moitié ! Bref, les choses vont vite, très vite, guettez le blog, je mettrais bientôt un aperçu de ce fantastique boulot de fou !
LA NOUVELLE EDITION D'HEROQUEST EST ENFIN ARRIVEE !!!
PS / Merci à tous pour vos commentaires et votre soutien ! Pour tous ceux qui prévoient de tester le générateur, j'attends de vos nouvelles de pied ferme.

2.7.6 HEROQUEST NOUVELLE EDITION !!! (2011-07-21 14:35)

BOUTIQUE DE L'ALCHIMISTE
Jeu de Base
Potion de Guérison
Cette potion peut restituer jusqu'à 4 points de vie perdus.
500
Potion de Vitesse
En buvant cette potion, vous triplerez votre prochain déplacement.
50
Potion de Résistance
Elle vous permet de jeter deux fois plus de dés pour assurer votre défense jusqu'à votre prochain tour.
250
Potion de Force
Elle vous permet de jeter deux dés de combat de plus pour votre prochaine attaque.
250
Breuvage Héroïque
Vous pouvez attaquer deux fois durant votre tour au corps à corps ou à distance ou en lançant des sortilèges. Vos attaques peuvent être placées avant ou après votre déplacement ou séparées par le déplacement.
400
Eau Bénite
Lancez la sur un mort vivant et quel que soit son total de points de vie, il meurt sur le champ.
200
Elixir de Vie
Cet élixir est capable de ramener à la vie un mort. Il vous suffira de l'utiliser en étant sur une case adjacente au héros mort pour le ramener à la vie durant ce tour. Le héros disposera de 2 points de vie et 1 point d'esprit.
1 000

Aux dernières nouvelles, HASBRO détiendrait les droits de HeroQuest depuis plusieurs années... Pourquoi les fans attendent-ils toujours une nouvelle édition alors ? Puisque les pros ne se décident pas à ressortir ce classique dans nos magasins préférés, HEROQUEST FACTORY (Moi et Heroquest France) a décidé de se lancer dans l'aventure. L'objectif ? Livrer une nouvelle édition flambant neuve de HeroQuest avec toutes ces extensions... Un jeu prêt à imprimer entièrement gratuit.
Ce gros post va vous présenter en avant première le nouveau look du jeu.

ARMORY
Armes
Dague
La dague vous permet de lancer un dé de combat pour attaquer. Elle peut être lancée mais dans ce cas elle sera perdue.
100
Epée Courte
L'épée courte vous permet d'attaquer avec 2 dés de combat.
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur
150
Fine Epée
La fine épée vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat.
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur
300
Epée Longue d'Acier
L'épée longue d'acier vous permet d'attaquer avec 3 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale.
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur
500
Corde
Une fois fixée, elle vous permet de franchir les fosses sans risque. Une corde ne sert qu'une fois. (cf règles)
50
Epée Lourde à Double Tranchant
Arme à 2 Mains
L'épée lourde à double tranchant vous permet d'attaquer avec 4 dés de combat. Vous pouvez aussi attaquer en diagonale. Elle ne peut être utilisée avec un bouclier.
Ne peut être utilisée par l'Enchanteur
950

Le Nain Explorateur
Vous êtes un Nain Explorateur. Bon guerrier, vous êtes aussi un grand expert dans le désamorçage de tous les pièges mécaniques que vous rencontrez.
VIE
ESPRIT
ATTAQUE
DEFENSE
DEPLACEMENT
EQUIPEMENT DE DEPART
- Une Hachette
Vous n'avez pas besoin de trousse à outils pour désamorcer un piège. Lorsque vous tentez le désamorçage d'un piège, lancez un dé de combat : si vous n'obtenez pas de Bouclier Noir, vous réussissez. Sinon vous échouez et en subissez immédiatement les conséquences. Lorsque vous cherchez un trésor, piochez 2 cartes et défaussez celle de votre choix.

Potion de Force
Vous trouvez un petit flacon rempli d'un liquide pourpre. Il s'agit d'une potion de force. Elle vous permet de jeter 2 dés de combat de plus pour votre prochaine attaque.

Fimir
Deplacement 6 Cases
Attaque
Défense
Vie 2
Esprit 3

Le Fer de l'Esprit
contre les morts vivants.
Ne peut être utilisé par l'Enchanteur

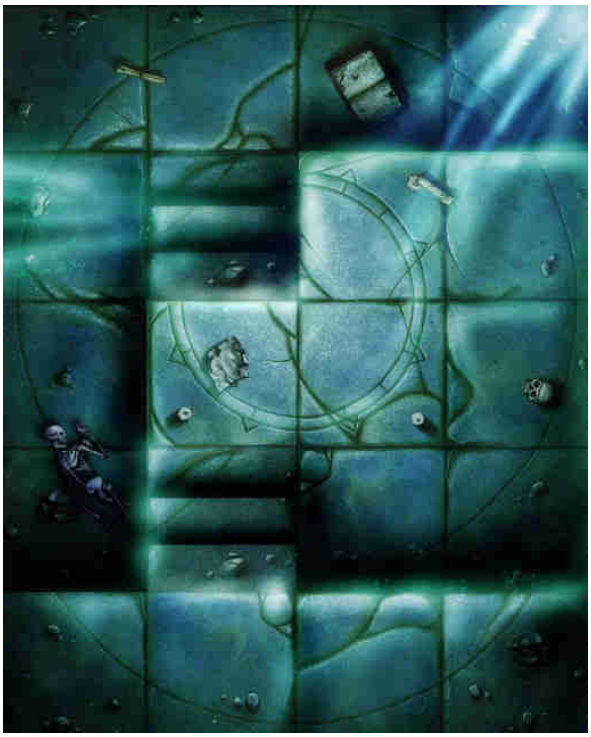
Sommeil
Votre cible s'endort et ne peut rien faire ni même se défendre. A chacun de ses tours, elle lance un dé ordinaire par point d'esprit. Avec un 6, elle sort immédiatement de son sommeil.

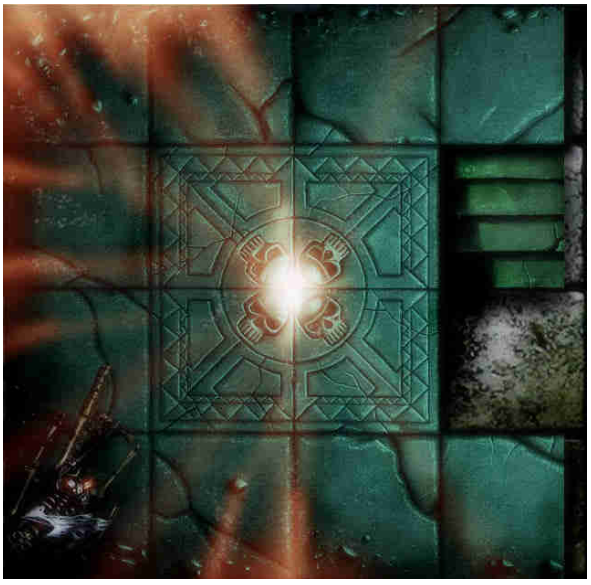
Boule de Feu
Ce sort cause la perte de 2 points de vie. La cible lance 2 dés ordinaires et peut réduire les dommages d'un point par 5 ou 6 obtenu(s).

Au Travers de la Pierre
Vous pouvez traverser autant de murs que votre déplacement le permet. Faites attention toutefois de ne pas finir votre déplacement dans de la roche.

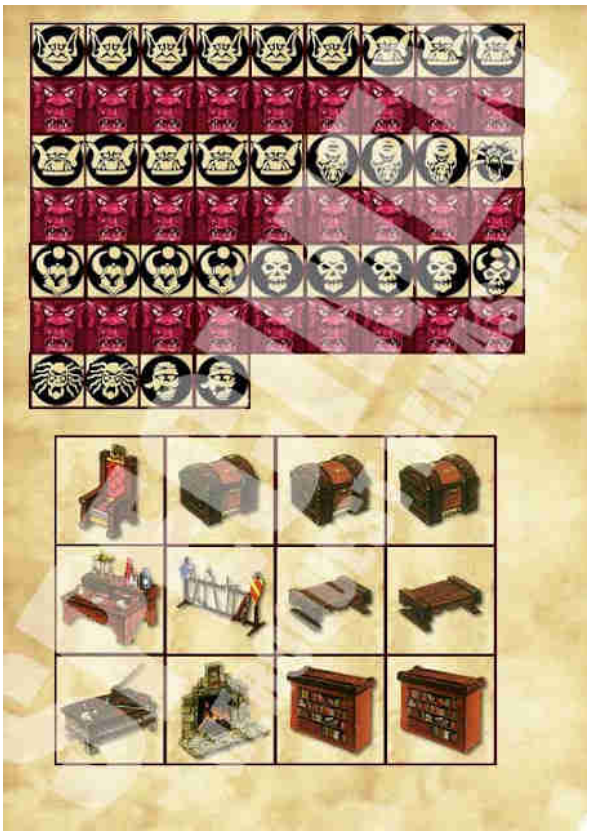
Comme vous pouvez le remarquer, chaque type de carte possède sa variante visuelle. Les types de sortilèges se démarquent par des codes couleurs.

A l'heure actuelle, le deck trésor est complet, les fiches personnages sont terminées, les cartes sortilèges pour l'enchanteur et l'elfe terminées, les cartes sortilèges du chaos aussi. L'armurerie et la boutique de l'alchimiste sont bouclées, les cartes monstres aussi.
Il me reste à terminer le livre de règles (reste la moitié) et à faire les cartes trésors de quête.
Qui dit nouvelle édition, dit surprises ! En ce qui concerne le premier livre de quêtes, tout a été réécrit et corrigé par Heroquest France qui est l'auteur de cette nouvelle version. Moi je suis le "lookeur" celui qui m'occupe du design du jeu et du développement de nouveaux outils.
J'ai alors eu une idée. Je remasterise les livres et les cartes, mais les tuiles ont bien besoin d'un dépoussiérage également. Donc toutes les tuiles des extensions vont subir une cure de jouvence ! Il y en aura même des nouvelles (environ 3 ou 4 supplémentaires par extension). Pour le premier livre de Quête, j'ai du les créer entièrement. En voici la plupart :





Ces tuiles vont apporter un peu de diversité aux premières quêtes de la campagne d'HeroQuest. Elles pourront également vous servir pour vos développements d'aventures perso.
A côté de cela, le livre de règles possèdera un appendice qui présentera un mode de jeu sans joueur sorcier. Ce mode également conçu par Heroquest France est véritablement ingénieux et ne tient que sur 3 ou 4 pages. Pas de tables de hasard à rallonge ou de multitudes de lancers de dés pour générer un donjon, dans ce système la génération s'effectue avec un seul lancer de dés à 6 faces et l'utilisation de quelques jetons. Véritablement astucieux ! Je remasterise également ce livret en ajoutant des fiches pratiques qui rendent l'utilisation de ce système encore plus simple et passionante. (Vous ai-je précisé que ce système permet de jouer également en solo ???)



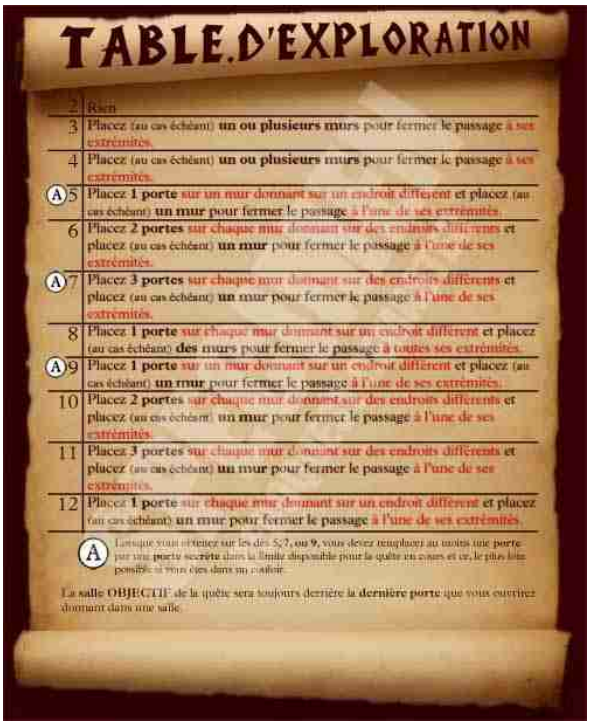


TABLE D'EXPLORATION
2 Rien
3 Placez (au cas échéant) un ou plusieurs murs pour fermer le passage à ses extrémités.
4 Placez (au cas échéant) un ou plusieurs murs pour fermer le passage à ses extrémités.
A 5 Placez 1 porte sur un mur donnant sur un endroit différent et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
6 Placez 2 portes sur chaque mur donnant sur des endroits différents et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
A 7 Placez 3 portes sur chaque mur donnant sur des endroits différents et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
8 Placez 1 porte sur chaque mur donnant sur un endroit différent et placez (au cas échéant) des murs pour fermer le passage à toutes ses extrémités.
A 9 Placez 1 porte sur un mur donnant sur un endroit différent et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
10 Placez 2 portes sur chaque mur donnant sur des endroits différents et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
11 Placez 3 portes sur chaque mur donnant sur des endroits différents et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
12 Placez 1 porte sur chaque mur donnant sur un endroit différent et placez (au cas échéant) un mur pour fermer le passage à l'une de ses extrémités.
A Lorsque vous obtenez sur les dés 5, 7, ou 9, vous devez remplacer au moins une porte par une porte secrète dans la limite disponible pour la quête en cours et ce, le plus loin possible si vous êtes dans un couloir.
La salle OBJECTIF de la quête sera toujours derrière la dernière porte que vous ouvrirez donnant dans une salle.

Voilà pour cet aperçu très complet de la nouvelle édition d'HeroQuest !!!
Croyez moi, j'ai sous les yeux tous les éléments et on croit vraiment à une nouvelle édition du jeu !
Bon j'y retourne, il me reste encore beaucoup de choses à faire. Demain, je file imprimer les cartes, les fiches et les tuiles !
A bientôt mes amis, et que Loretome vous garde !

Bodom-Child (2011-07-21 18:34:32)
Fantastique boulot, j'attends la suite avec impatience!
N'ayant pas encore joué aux quêtes de base (je préfère avoir peint entièrement le jeu avant), dois-je commencer tout de suite avec celles qui sont refaites ou me conseilles-tu de d'abord compléter le jeu de base avant d'attaquer les nouvelles?
Je me répète, mais superbe travail en tout cas, bravo à tous les deux!

Arty (2011-07-22 01:05:35)
Ouah ... Tout simplement énorme.
Magnifique boulot de leur part, cela donne vraiment envie de voir la suite !

Anonymous (2011-07-22 07:04:50)
travail énorme, tout ce que j'ai toujours révé de voir dans Heroquest, bientot a ma portée!!!!
A quand le dossier complet!!!!!

Maike05 (2011-07-22 11:27:28)
c'est superbe mec! j'adore les tuiles, elles sont magnifiques!! Ca donne vraiment envie!! J'adore aussi la boutique de l'alchémiste et l'armurie :) Je crois que je l'utiliserai.
Par contre, j'aime moi le système de génération du donjon. Je préfère mon système avec les cartes ;)
Bonne continuation les gars !!
Au fait, si ca peut t'intéresser, j'ai commencer à recenser des figurines de substitutions pas trop cher (10€) sur mon blog.
a++

Kristovm (2011-07-23 08:51:53)
Enorme! Tout simplement Enorme!! J'ai hate monseigneur!

Wizzman (2011-07-24 04:05:55)
FORMIDABLE, je viens de découvrir votre site,c totalement énorme, je suis fan de ce jeu et j'avais déjà fais quelques modif pour améliorer le système (PDV des monstres, rajout de nouveau perso, equipements, potions,....) mais jamais de faire une refonte compléte du plateau et des cartes. un grand BRAVO à vous et vivement le travail terminé.

Anonymous (2011-07-24 11:55:54)
HEROQUEST REMASTER répond...
Tout d'abord merci à tous pour votre engouement sur ce projet ! Je vois que vous êtes aussi excités que nous ! Je n'ai jamais reçu autant de mails ! Merci pour votre soutien !
BODOMCHILD, je te conseille de te concentrer uniquement sur le matériel de base pour l'instant si tu n'as jamais joué. En effet, nous comptons sortir uniquement le matériel de base pour l'instant. Donc mieux vaut se concentrer là dessus dans un premier temps. De plus, il est indispensable de jouer toutes les quêtes dans l'ordre, car elles sont prévues ainsi. Les héros chopperont des équipements au fil des quêtes qui leur

permettront d'augmenter leur potentiel de réussite pour les prochaines. Les extensions sortiront à raison d'une par trimestre j'espère ce qui laisse le temps aux gens d'imprimer le matos et de jouer avant de passer aux suivantes (parce que vous devrez imprimer et fabriquer vous mm les éléments du jeu eh oui !)
ARTY, "magnifique boulot de leur part" LOL ! Leur part, c'est moi. Pour ce projet je change juste mon nom de HEROQUEST REMASTER en HEROQUEST FACTORY qui désigne le regroupement de moi (le designer et réalisateur des éléments graphiques) et HEROQUEST FRANCE (le théoricien et auteur des textes)
MAIKE ton système de génération est interessant, c vrai, mais il utilise un plateau de jeu personnel que les gens devront imprimer pour utiliser ton système. Celui d'HEROQUEST FRANCE est universel puisqu'il utilise le plateau classique que tout le mponde a avec le jeu. C'est un système très simple et très ingénieux ! Tu peux me croire. Pour les figurines de substitutions, j'attends surtout ta liste pour celle de l'horreur gelée et le mage du miroir. Le reste, je les ai déjà toutes choppées (ogres, sorciers, hommes d'armes...etc.)
POUR TOUS LES AUTRES, merci pour vos compliments qui me vont droit au coeur. J'ai fini le PDF du matos de base soit, les 4 fiches personnages, les cartes trésor, trésor de quêtes, les 4 séries de sortilège, la feuille de marque, les sortilèges du chaos, l'armurerie et la boutique de l'alchimiste. J'attends l'aprobation de HEROQUEST FRANCE pour mettre tout ça en ligne après relecture et correction des dernières erreurs. On veut un truc parfait pour ne pas avoir à vous dire dans deux jours qu'il faut tout réimprimer parce qu'il y a des erreurs persistantes.
Un peu de patience, 2 ou 3 jours, et le PDF sera à vous pour l'éternité !

Bodom-Child (2011-07-24 14:25:19)
Merci pour tes réponses. Ma question ne portait pas sur les extensions, mais sur le livre de quêtes refait par Heroquest France : Est-il complètement différent de l'original? Et du coup, pour moi qui n'ai jamais fait l'original, vaut-il mieux le faire en premier lieu ou est-il plus intéressant de découvrir l'histoire via celui de HQ France?
Merci.

Anonymous (2011-07-25 12:21:05)
Toujours aussi fabuleux ton travail
Idée: On rachete la license non exploitée a plusieurs, et on reedite le jeu avec toi aux commandes du graphisme...
Super boulot en tous cas
recrax

Hacik (2011-07-26 00:55:07)
Je trouve que l'idée de "Anonyme" est bonne mais je pense que financièrement ce n'est pas réalisable.
Je ne parle pas du prix du rachat de la licence, mais quand je vois le prix d'une auto-édition rien que avec des figurine représenté par des morceaux de carton coûte extrêmement chère car nous désirerions tous la version ultime avec des figurines de plomb et tout ce qu'il y a de meilleurs.
Et je me vois mal déboursé 100€ pour un Heroquest remastérisé même si la tentation est là.

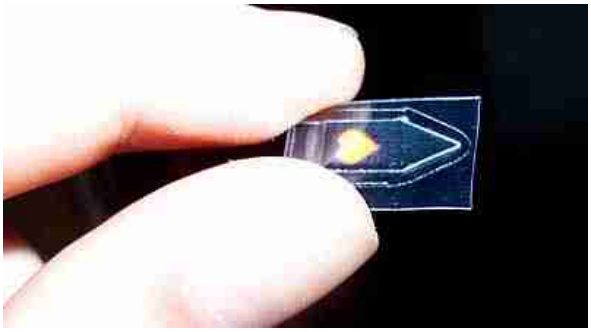
Anonymous (2011-07-27 00:49:21)
bonjour, tout d'abord quel travail fantastique!!!
Et quel masse de boulot aussi!!!
je suis actuellement en train de réaliser une nouvelle extension type avec nouvelle cartes tiles fig ect... (que je te ferais parvenir^^). toutfois mon choix c'est porté pour utiliser l'ancien design mais la n'est pas le sens de mon message. bref, j'ai regarder et fais des devis d'édition et la production en qualité professionelle est trés onéreuse.
Pour mon extension je compte 50 cartes diverses (trésors/equipement/monstre/hommes d'armes..)
une page A4 de tiles divers dont une pièce et décor, et un livret format a5 de 25 pages et 20 figurines. Pour le livret compter 8€ pièces, il fait compter au mini 200€ de silicone et résine pour faire l'équivalent de 15 lot d'une vingtaine de figurines (et des semaines de boulot). pour les cartes compter 300€ et les tiles 100€.
bref:
Au mieux compter 1000€ de frais rien que pour éditer une quinziane d'édition. bref pour 15 édition: compter 70€ de frais par unité.....et je ne parle que d'une extension en tirage limité

Maike05 (2011-07-27 08:28:53)
Slt "anonyme", as-tu un blog ?

Anonymous (2011-07-27 10:23:51)
je suis en train d'en construire un.je pense le mettre en ligne a la mi-aout.
mon extension se nomnera "champion de l'empire"
elle explore et developpe les trahisons au sein de l'empire et stimule la trahison entre les joueurs...Mais une bande de guerrier divisé est une bande morte^^

2.7.7 MATERIEL DE BASE TERMINE !!! CA DEPOTE !!!! (2011-07-27 08:05)

J'ai bossé à plein tube avec Heroquest France, et le materiel de base de la nouvelle édition d'HEROQUEST est enfin terminé. J'ai donc imprimé tout cela pour tester. Heroquest France, le bougre, a acheté une imprimante laser... Il m'a envoyé toutes les planches qu'il m'a gentillement imprimé à titre gracieux !!!



HEROQUEST FRANCE essaye de contacter le service juridique d'HASBRO, qui, rappelons-le, détiens les droits du jeu et de ses extensions. Nous essayons d'officialiser cette nouvelle version qui bien sur restera gratuite. Je ne peux donc pour l'instant, et ce malgrè que le pack de matériel soit complet et terminé à 100 %, vous livrer un PDF imprimable.

Pour répondre aux nombreux commentaires du post précédent, et après m'être renseigné, nous pouvons obtenir les droits du jeux pour seulement 280 Euros (c'est vraiment pas cher). Les droits sont valables 2 ans, il faut ensuite repayer la licence. Le vrai problème reste la fabrication du jeu : circuits de distribution, transports, licence Games Workshop pour moules et fabrication des figurines (et là faut pas rêver car Games Workshop est particulièrement selectif), frais d'impression…etc… Bref, la facture peut très très vite grimper. De plus, HASBRO ne lèguera certainement pas sa licence… Donc ne rêvons pas, même si l'idée que les fans puissent acheter la licence reste une douce utopie ! En fait, il est vrai qu'au vue du nombre incroyable de choses développées par les fans pour le jeu, il semblerait normal qu'aujourd'hui la licence leur appartienne à titre gracieux… Mais les Majors ont toujours les moyens d'avoir le dernier mot.

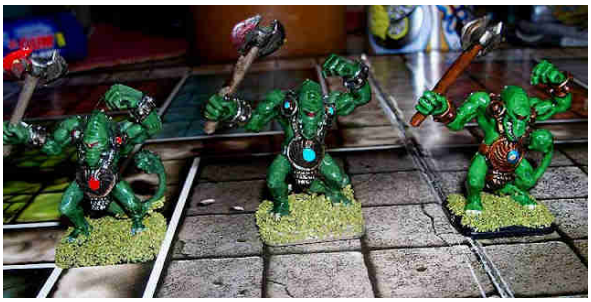
En attendant, pour ceux qui m'ont dit vouloir m'envoyer leurs travaux, ce sera avec grand plaisir, n'hésitez pas, ce blog est aussi le votre. A très bientot mes amis ! et Bon jeu !

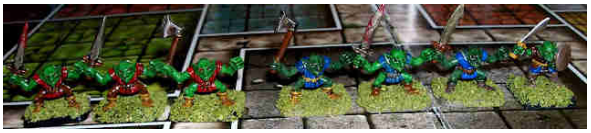
Maike05 (2011-07-27 08:24:49)
C'est vraiment magnifique et très professionnel !! j'adore, ce serait effectivement super qu'une réédition voie le jour! le plus difficile serait effectivement le prix. Rien que pour mes impression laser, j'en ai déjà eu pour plus de 60€ je crois. Si tu voulais en faire une production de masse, il faudrait passer à l'offset, ce qui est encore plus cher. Ensuite, les figurines, on pourrait les faire en résine, mais il faudrait avoir des moules originaux avec les droits. On pourrait chercher du côté des artistes amateurs. Bref, on en serait certainement à plus de 150€ facile + frais de ports.
Je croise les doigts pour Hasbro, même si je rêve pas ^^ J'espère surtout qu'ils vont pas faire les chiens et fermer ton blog O.O comme ce qui s'est passé avec le site italien :s
Mais par pitié, poste d'autres photos, c'est tellement beau :D :D !!

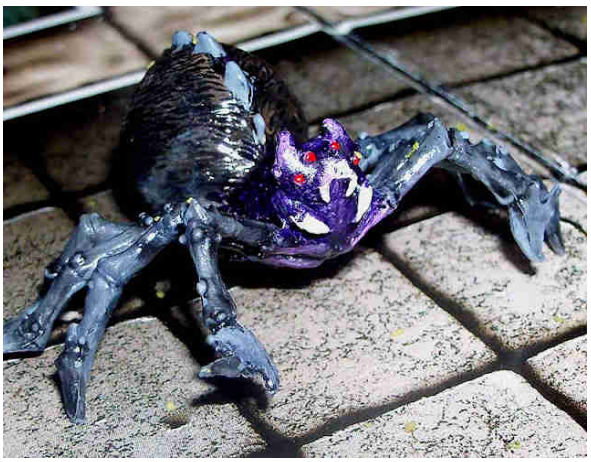
2.7.8 COUP D'OEIL SUR MES PEINTURES DE FIGURINES

(2011-07-27 08:25)

Petite pause aujourd'hui... Après ce travail ardu sur la nouvelle édition de HEROQUEST, je me fais une petite pause au milieu de mes cartons (eh oui, je suis en plein déménagement donc le blog risque d'être peu alimenté pendant au moins 2 semaines... Mais ne vous inquiétez pas, je ne lâcherai pas le projet tant qu'il ne sera pas terminé à 100 %).
Avant de boucler mes cartons de peintures, de figurines et du matos de mes jeux de plateau, je vous lègue un dernier coup d'oeil très complet sur l'avancement de mes peintures...







Bonnes vacances à tous ! Déménagement en cours... Je reviens très vite ! Et n'oubliez pas, l'été c'est pas fait pour se faire bronzer sur les plages, y a les boules de feu dans les donjons pour ça !

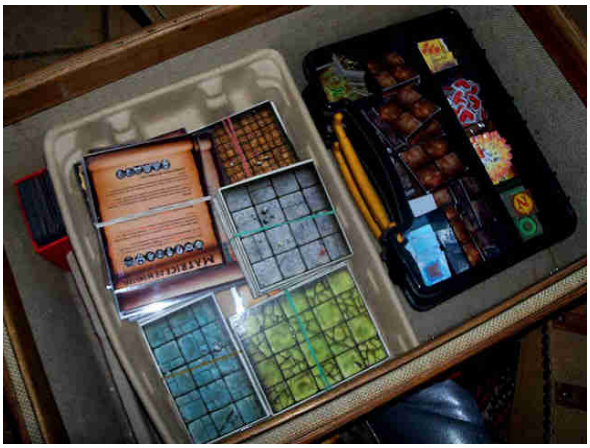
Maike05 (2011-07-27 08:33:57)
vraiment très chouette :)

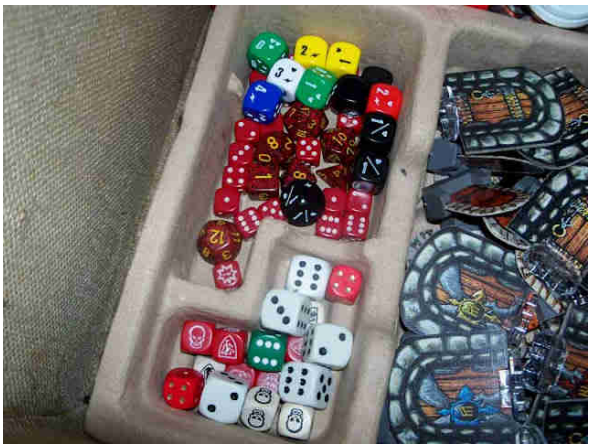
Bodom-Child (2011-07-27 13:48:54)
J'aime beaucoup le nain, les fimirs et tes orques. Par contre je suis étonné que tu dises que les momies sont chiantes à peindre, moi je trouve que ce sont de loin les plus rapides (ça m'a pris 6/7 minutes par momie). A partir d'une sous-couche noire bombée, je peins tous les bandages à l'arrache avec du Iyanden Darksun (jaune moutarde), je recouvre d'encre Devlan Mud, puis je finis avec un brossage à sec de Bleached Bone (blanc cassé). Les parties non couvertes par les bandes sont restées en noir, mais le brossage va les griser un peu pour donner un effet sympa. 2 points pour les yeux et l'affaire est bouclée.
J'obtiens un résultat quasiment similaire à ça : http://farm3.static.flickr.com/2541/3733245834_940756088c.jpg.
Tu utilises un vernis brillant sinon?

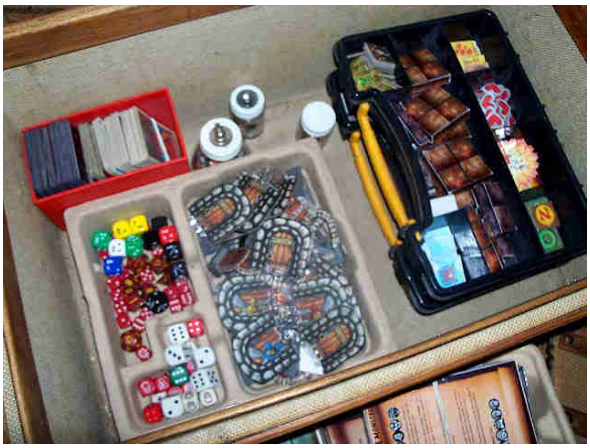
2.7.9 UN COFFRE A TRESOR...

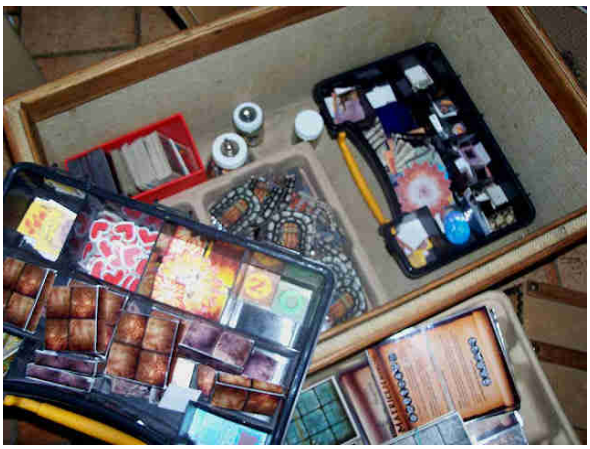
(2011-07-30 04:31)

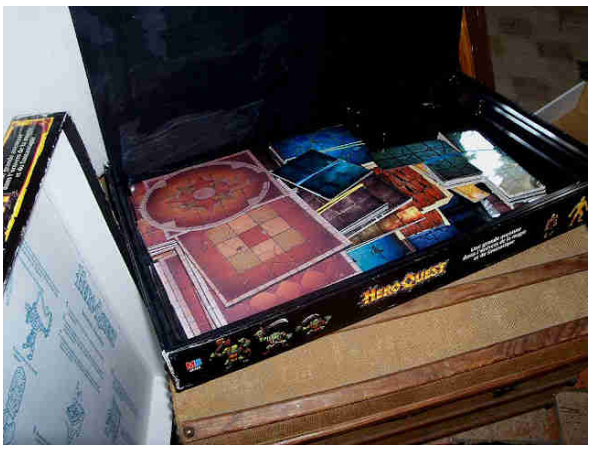
En plein dans mon déménagement, je me suis creusé la cervelle pour limiter mes 36 boîtes de jeu (contenant tout mon matos de Heroquest) à une seule... Et quoi de mieux que de remplir un coffre chiné dans une brocante à 5 euros... Ambiance garantie !







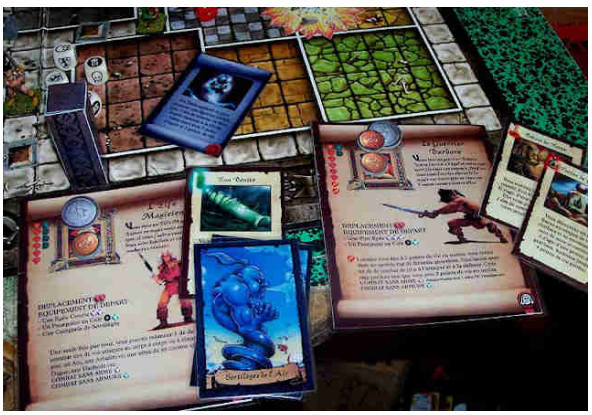


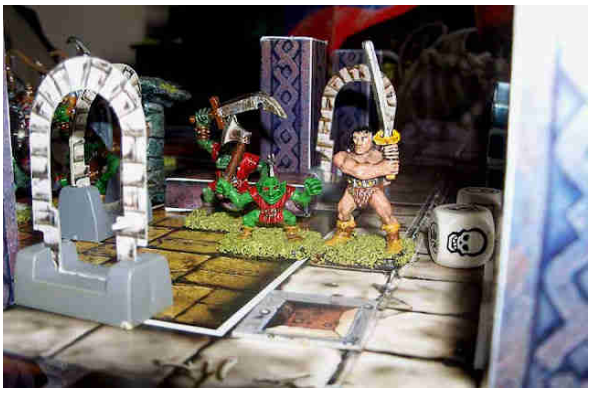

HeroQuest

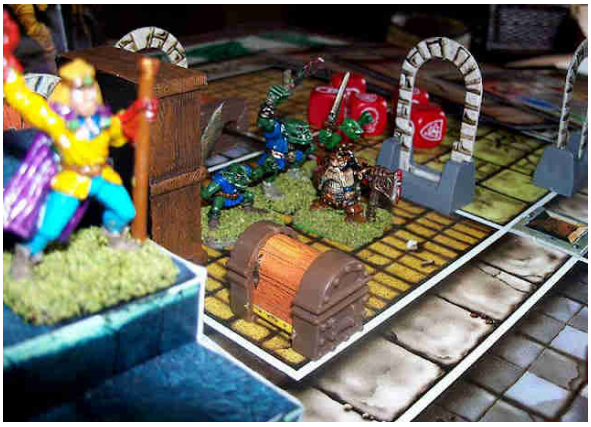
2.7.10 ETALAGE DU MATOS !!!

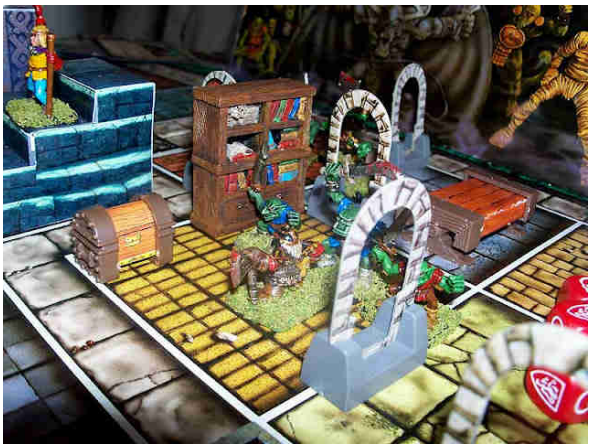
(2011-07-30 04:56)

De nouvelles photos de notre nouvelle édition, toujours pour vous faire patienter... HASBRO nous donne son autorisation de diffuser nos travaux, mais on attend un courrier officiel...









Maitresinh (2011-07-30 11:25:47)
le grand malade ! ;)
En tout cas, ça serait TRES intelligent et sympa de la part d'Hasbro, sachant que de toute façon(ils s'en doutent bien), ceux qui se lancent dans l'aventure y

mettent tant de temps et d'argent, sans compter le boulot, que ça ne pertube en rien l'activité commerciale (meme si HQ venait un jour a revenir sur le marché, ce qui reste completement hypothetique).
En tout cas, super l'idée du coffre. Quand j'aurais le temps un de ces jours (et que mes fils seront plus grands), on se lancera dans la fabrication épique de la totale ! :)
Grace te soit rendue

Maike05 (2011-07-30 13:05:41)
les cartes sortilèges ont mangé des haricots magique ? xD

Anonymous (2011-07-31 10:46:35)
Si j'ai bien compris HASBRO vous autorise officiellement à diffuser gratuitement l'ensemble(et vendre!?)cette édition remasterisé?
En revanche la license recouvre quoi au juste?
Il est vrai que resortir un "héroquest" aurait assez peu de sens à titre commerciale. Ca me rappelle le fig saint seiya qui se vendait a prix d'or et la tentative de ressortir des nouveaux perso inedit en 2009...ce fut un bide^^
A titre personnel il me semble que hasbro avait tenté de refaire une sorte d'heroquest avec "dungeons & dragons"
bravo joli coup les mecs^^

Hacik (2011-07-31 13:40:05)
Génial, bon à la rentré je vais faire chauffé ma photocopieuse couleur de mon taff lol

Pipire (2011-08-01 01:41:12)
C'est vraiment super que vous ayez l'accord. Vivement que tout ça soit en ligne!
Petite info (que vous connaissez peut-être déjà) il y a un site en Allemagne qui propose des dès pour Heroquest dans plusieurs couleurs ainsi qu'un gobelet pour les lancer. J'ai déjà commandé un set de dés car les miens commençaient à être usés
le site : www.shopping-guru.de (attention site entièrement en allemand)
Les dés sont dans la rubrique Spielzeug puis Wurfel.
En tout cas, vous avez fait un joli travail que j'ai hâte d'utiliser.
Encore bravo

Anonymous (2011-08-01 09:42:16)
Puisque l'on partage les bons plans^^
ce site permet de faire des cartes de visites pas trop cher coin arrondie format 85mn*55mn (le jeu originale est en 80*54)
L'atout de ce site de pouvoir télécharé un verso format jpeg et jusqu'a 50 recto en format jpeg..bref faire de manière pro vos propres cartes héroquest
je crois que c'est 17€ Ht pour 50 cartes
ami des bon plan ;)

Anonymous (2011-08-01 09:43:11)
http://uk.moo.com/fr/
c'est miuex avec le lien

Bodom-Child (2011-08-01 09:57:26)
Pour les cartes, mieux et (beaucoup) moins cher, voyez ce tuto : http://languedeserpent.free.fr/index.php-?article16/fabriquer-des-car tes-a-jouer-2-2
Apparemment ce site est devenu une référence sur BoardGameGeek, et y'a sans arrêt des promos où on peut se faire 54 cartes pour moins de 3€ frais de port inclus (normalement c'est 10€ environ). Seul problème : c'est fait en Chine donc faut compter un mois pour la livraison, mais la qualité est exceptionnelle d'après les très nombreux avis que j'ai pu lire.
Cerise sur le gâteau, on peut enregistrer sur le site tout le travail fait, et le partager ensuite. Du coup, si quelqu'un fait toutes les cartes remasterisées, il suffit qu'il poste le lien ici pour qu'en quelques clic on puisse les commander. Bien entendu c'est ce que je compte faire :)

ghan (2011-08-04 07:11:10)
j'en profite pour vous donner le lien de mon forum heroquest extensions.
http://heroquestaddon.forumgratuit.fr/
Il s'agit d'extension à l'ancienne, nécéssitant la version de base

Anonymous (2011-08-14 02:06:14)
Waw que dire sinon que c'est superbe!!!!! Malgré tout je reste un conservateur, je préfère le style de base, simple, noir et blanc...
Mais bon,c'est quand même magnifique!! Bravo et merci pour tout le travail effectué^^
Pat de Belgique

Anonymous (2011-09-03 00:23:31)
HEROQUEST REMASTER DIT :
Ghan ton extension promet beaucoup, j'invite tous les fans de mon blog à aller voir ce forum sur cette nouvelle extension véritablement bien pensée !
MAIKE, oui toutes les cartes ont bouffées des haricots magiques pour les tranformer en oeuvre d'art ^^. On les a un peu agrandies pour qu'elles puissent loger dans des protèges cartes pour plastifieuses.
Sinon, merci à tous pour votre soutien. Pour info, notre démarche auprès d'HASBRO n'a jamais été dans le but de commercialiser notre travail mais plutôt de le diffuser gratuitement sur le net sans craindre les foudres des détenteurs des droits du jeu. Malheureusement tout cela est tombé à l'eau. Votre patience est récompensée, ce week end, vous pourrez télécharger à partir de ce blog, les PDF de notre version ! Hail to the King !

2.8 août

2.8.1 DE RETOUR... BESTIAIRE ADDICTIF (2011-08-10 23:58)

Après un déménagement sportif et si chaotique que même Morcar aidé de ses légions n'aurait pû le gérer, je suis de retour ! De retour avec cette nouvelle édition HQ cru 2011 (il a de la cuisse !). Le livre de règles est terminé, il ne reste que quelques corrections mineures à faire, ensuite ce sera le livre des quêtes de base.
De retour aussi, avec de nouvelles figurines. Je me suis payé la boîte des 3 Trolls d'Eau de Games Workshop ! Ils sont vraiment vraiment magnifiques, de la haute couture ! Et je me suis aussi payé une boite de 10 Orcs de toute beauté, toujours chez Games Workshop...
Du coup, ayant aussi fait l'inventaire de tous mon matériel de jeu, je me disais que j'aimerai inclure toutes mes bestioles inédites à HQ à mes parties...Mais bon, pas envie de refaire entièrement les plans des quêtes officielles... La réponse est venue, une fois encore, de mon collègue HEROQUEST FRANCE. Il a donné une échelle de valeur aux monstres de HQ (l'Orc vaut 1 point, le Gobelin 1/2 point, le Fimir 2, ...etc) afin de pouvoir substituer ces monstres basiques à d'autres et avoir facilement un bestiaire varié en cours de partie, tout en gardant l'équilibre au niveau de la difficulté.
Par exemple, les Héros entrent dans une salle remplit de Gobelins, 6 pour être exact, soit 3 points de valeur. Mon Troll d'Eau vaut 3 point.... Je peux donc retirer les 6 Gobelins pour les échanger contre mon Troll d'Eau... ou encore contre 3 Orcs, ou 1 Fimir et 1 Orc... Vous voyez c'est vraiment très simple et ça permet d'avoir enfin un bestiaire digne de ce nom pour HQ et utiliser vos stocks de figurines qui prennent la poussière.
Je sortirai bientôt un PDF extension de bestiaire avec les cartes monstres à imprimer en grand nombre afin d'étendre justement ce bestiaire. Vous retrouverez la règle énoncé ci dessus ainsi que des règles conférant des capacités spéciales à certains monstres, afin de les rendre tous uniques.
DEFENSE ACCRUE ;
Le monstre se défend avec des Boucliers Blancs au lieu des Noirs
DEFENSE MAGIQUE ;
Un Bouclier Noir obtenu sur un jet de défense annule tous les crânes obtenus par l'attaquant.
FORCE ACCRUE ;
Lors d'une attaque, le monstre ajoute un crâne au résultat obtenu
TYPE D'ATTAQUE :
A DISTANCE : peut attaquer à distance
EN DIAGONALE : peut attaquer en diagonale
PARALYSIE : Au lieu d'attaquer, le monstre peut tenter une paralysie, soit par le poison, soit par une toile ou soit par des moyens magiques. La nature de la paralysie dépend de la nature du monstre. Pour tenter de paralyser son ennemi, le monstre lance un dé de combat. S'il obtient un bouclier blanc, le Héros est paralysé et ne peut rien faire durant son tour de jeu. Il pourra cependant se défendre s'il est attaqué. La paralysie peut être annulée à chaque début de tour de la victime. Pour cela, elle doit lancer un dé de combat et obtenir au moins un bouclier blanc.
NOTE : Pour annuler les effets d'une paralysie, certains Héros ont de meilleures dispositions que d'autres, dûes à leur nature. Lors de paralysie par le poison, le Nain Explorateur lance 2 dés au lieu d'1. Lors de paralysie par une toile, l'Elfe Magicien lance 2 dés au lieu de 1. Lors de paralysie de type magique, l'Enchanteur lance 2 dés au lieu de 1.
COUP ASSOMANT : Le coup assomant a les même effets que la paralysie. Seul le Barbare dispose de meilleures compétences pour annuler une paralysie dûe à un coup assomant. Il lance alors 3 dés au lieu de 1.
DELOGEMENT : Lors d'une attaque, si le monstre obtient plus de 2 crânes, la puissance de son coup déloge son ennemi. Inversez les places respectives de l'attaquant et du défenseur.
NOTE : Le délogement est impossible sur des attaques à distance.
CHARGE : Un monstre qui charge lance les dés comme pour une attaque normale. Il peut charger soit en ligne droite, soit en diagonale, sur autant de case que son déplacement le permet. Tous les Héros ou monstres en travers de son chemin, subiront les dégâts de l'attaque. La trajectoire d'une charge s'arrête lorsque le monstre rencontre un élément de mobilier ou un mur.
NOTE : La charge peut briser un mur ébrêché. Placez alors une porte ouverte à l'emplacement où le mur ébrêché a été brisé.
ATTAQUE MENTALE : le monstre attaque normalement mais la victime ne perdra pas de points de vie mais des points d'esprit.
Il reste les types de dégats (griffes, crocs, maladie, poison, hémorragies...etc.) mais ça, c'est une surprise.

Anonymous (2011-08-14 01:33:18)
Moi aussi j'ai acheté et ainsi pu rajouté des dizaines de monstres de différents jeux à mon Heroquest. Principalement de "Maitre de guerre", "Sagor", de différents D &D, "Descent", etc...
Par exemple, mes guerriers du Chaos de "Maitre de guerre", comme ils ont un crâne sur le casque, ce sont des chevaliers de la mort, donc zombis ou squellettes en armures avec 5 ou 6 de défense(armure et grand bouclier) attaque en diagonale grâce à sa hallebarde et 1 ou 2 pt de corps. Ca change des Guerriers du Chaos traditionnel.^^
Ou alors, autre exemple un spectre errant de D &D jeu de plateau, j'utilise le bouclier noir comme bonus à l'attaque, si il en a 2(sur une attaque de 3 ou4) il possède une figurine qui devra être "exorcisée" en

attaquant les pt d'esprit du spectre (qui n'a pas de pt de corps) par l'enchanteur; la figurine possédée essaye aussi de se libérer de l'emprise du spectre en lancant 2d6 et en obtenant un score égal ou inférieur à ses pt d'esprit actuel.
Mes snotlings par exemple: 1dés d'attaque et si c'est un bouclier noir il ravi un objet au joueur: je lance 1d6: 1-2:un équipement; 3-4:une potion; 5-6:tout son or. ^^
J'ai des hommes-serpent qui crachent un venin aveuglant(j'ai aussi des yan-ti de D &D jeu de plateu), des rats qui transmettent la peste permanante jusqu'à ce que le joueur soit guéri ou boive un contre-poison, des chauves-souris vampire qui s'accochent et sucent le sang,des charognars-rampant qui paralisent 1tour par bouclier noir à l'attaque(ensuite son attaque de 3dès sur le gar paralisé lui ôte un pt de corp par crâne directement car le gar ne peut se défendre à cause de sa paralysie), la vase qui ne se défend pas et avance très lentement, mais qui par bouclier noir à l'attaque lui dissout un équipement,des bêtes du chaos qui ont un fouet de feu, une haleine de souffre et qui peuvent charger.ou mes archers du chaos qui tirent différentes flèches ensorcelées: flèches hurlantes qui terrorisent les héros, flèches d'ombre qui attaquent les pt d'esprit, flèches dévoreuses qui lui ôtent un pt de corp en plus quand il en perd au moin un,j'ai aussi 3 types d'araignées différentes, 3 types de serpents différent, etc etc
C'est génial de jouer ainsi, toutes les parties sont totalement différentes et ces monstres avec attaques, défenses, ou capacités spéciales donnent du fil à retordre aux héros, des mauvaises surprises, sans pour autant les empêcher de gagner. :)
Pat de Belgique

2.8.2 TROLLS ET PEINTURES : UNE HISTOIRE D'EAU (2011-08-11 07:49)

Retour dans mon atelier, mon nouvel atelier, pour vous présenter mes nouvelles peintures. En attendant l'arrivée de mon PC, resté dans mon ancien appart, j'ai peint... Beaucoup peint... Quand on a plus de numérique, on passe au manuel...
J'ai donc acheté une boîte de 10 Orcs Games Workshop, complétant ainsi ma carte de fidélité et gagnant un bon d'achat de 30 Euros... Résultat, la boîte des 3 énormes Trolls d'eau ne m'a coûté que 2 Euros !!!!

Anonymous (2011-08-14 01:02:31)
Elles sont très bien peintes, bravo!! ^^
Et merci pour ton blog :)

2.8.3 LA NOUVELLE EDITION C'EN EST OU ? (2011-08-23 03:55)

LIVRE DE REGLES fini et corrigé !
LIVRE DE QUÊTES fini et corrigé !
LIVRE DU MATOS (cartes, jetons etc.) FINI ET CORRIGE !
Il manque le remaster du MODE SOLO, qui est en cours... Et toujours les problèmes juridiques. HASBRO ne pose aucun problème, par contre ils ne sont pas surs de posséder tous les droits du jeu (d'ailleurs ils ne les auraient plus aux dernières nouvelles). Nous avons donc contacter le géant inpénétrable GAMES WORKSHOP.... Affaire à suivre...

Hacik (2011-08-23 06:48:24)
Ouille games workshop ne sont pas spécialement donneur, il suffit de voir les déboires que ont eu le Grimoire pour le jeu de rôle Warhammer sachant qu'ils ne fessaient plus rien pour cette game...
Mais bon l'espoir fais vivre...

ghan (2011-08-23 14:04:31)
On a déja changé sur ce point, il est vrai que games wokshop n'aime pas trop qu'on chatouille ses bébé eme ceux mis de coté depuis des années.
reste a develloper discretement donc...

Swat (2011-08-30 04:09:13)
Si GW entre dans la danse alors je pense que tout ce beau travail ne pourra jamais être diffusé... :o(
PS : j'adore le commentaire de Hacik disant que GW ne "fesse" plus rien !!! LOL

Hacik (2011-08-30 07:19:58)
En faite au début c'étais une faute d'inattention, mais lors de la correction je me suis dis "lapsus révélateur" donc j'ai gardé lol (pas fan de GW à cause de leurs tarifs démentiel)
Mais je suis sur que si jamais GW le ressortais en remastérisé je l'achèterais (malgré son tarifs que je n'ose pas imaginé)

Anonymous (2011-09-03 00:12:26)
HEROQUEST REMASTER DIT :
C'est vrai que GAMES WORKSHOP a une politique de marchand de tapis, mais je reste admiratif de leur équipe de créatifs visuels : leurs illustrations, leurs figurines hallucinantes... Par contre leurs systèmes de jeu, je ne suis pas fan du tout... Ils soignent plus leurs emballage que leurs concepts de jeu... Sauf, l'incomparable WARHAMMER JEU DE RÔLE... Celui là je l'ai découvert quand j'étais ado, un peu après HEROQUEST et je ne l'ai jamais lâché depuis... C'est un chef d'oeuvre du jeu de rôle papier... Je ferais peut-être une chronique hors série sur le blog pour vous présenter le jeu en détail...

2.9 septembre

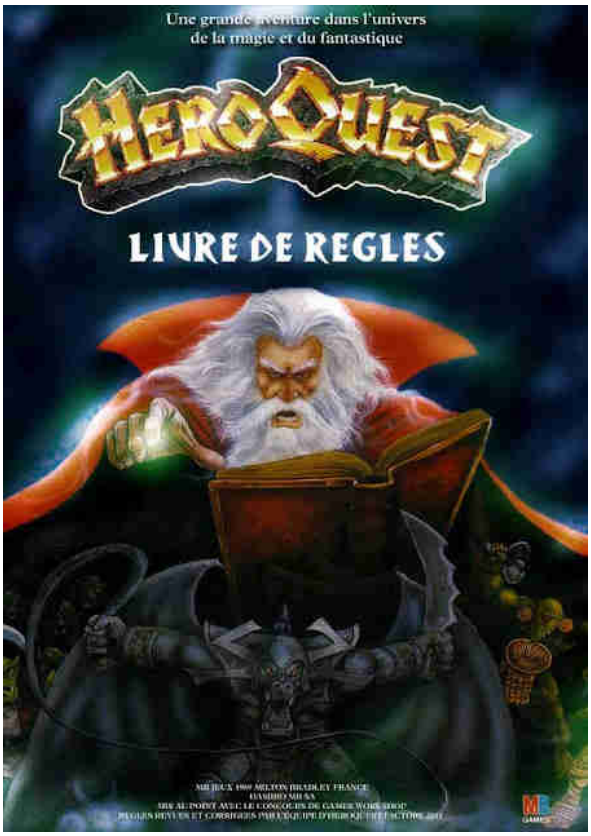
2.9.1 LE MESSIE DEBARQUE CE WEEK END ! (2011-09-03 00:07)

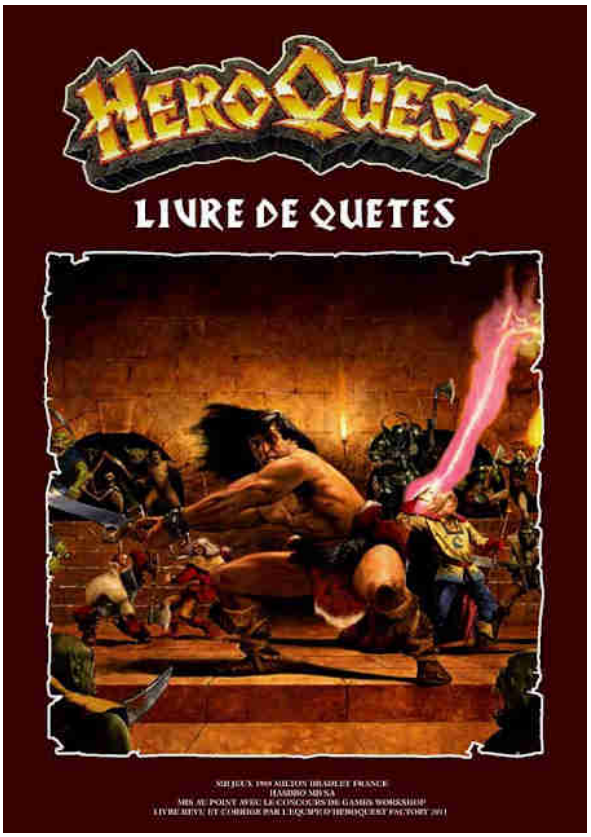
Vous avez tous subit une attente des plus morbides et des plus éprouvantes et nous vous en remercions. Nous venons d'obtenir une réponse de GAMES WORKSHOP qui détient bien toujours des droits sur HEROQUEST et ADVANCED HEROQUEST... Ces droits englobent les images, les personnages, l'histoire, bref l'univers et c'est... GAMES WORKSHOP ! Donc, comme quelques uns l'ont soulignés dans les commentaires, GAMES WORKSHOP ne donne rien qui puisse lui rapporter des sous !
Eh oui, donc fini de rêver, notre projet d'une nouvelle édition de HEROQUEST DELUXE ne se fera pas par les voix légales... Comme pour tous nos autres travaux, nous vous balancerons des PDF en 300 dpi prêt à imprimer... Vous devrez sortir vos ciseaux, votre colle et votre plastifieuse LIDL et vous lancer dans de longues heures de bricolage... Mais après tout, le résultat est digne d'une boîte commercialisée, et on est fier d'avoir fabriqué le jeu nous même... Ca pousse à en prendre soin !
Donc tout notre travail sur cette nouvelle édition d'HEROQUEST sera téléchargeable gratuitement sur ce blog, puis, par la suite, sur un site que nous créerons d'ici peu...
MAIS LA BONNE NOUVELLE RESTE QUE LE JEU DE BASE SERA DISPONIBLE EN TELECHARGEMENT GRATUIT CE WEEK END !!!!! Eh oui vous ne rêvez pas, votre rêve le plus fou enfin à portée de main... Juste les exports en PDF des fichiers à faire, bien organiser les pages, tranférer tout cela sur MEGAUPLOAD, mettre les liens sur le blog et zou, tout cela vous est accessible... Tout cela? A savoir :
- Livre de règles éclaircies et remasterisées
(enfin un bouquin de règle propre, clair et précis pour le jeu !)
- PDF de matos du jeu (qui englobe les cartes trésors, cartes sortilèges, cartes sortilèges du chaos, cartes trésors de quêtes, cartes monstres- avec les stats US remaniées, les jetons, nouvelle feuille personnage...etc. Toutes les cartes ont été colorisées et leur maquette réactualisée avec des systèmes d'icônes)
- Livre de quêtes (les 14 quêtes originales remaniées par Heroquest France et remasterisées par moi)
Ces trois PDF seront sur le blog dès ce soir (ou demain si le temps me fait défaut). Suivra un mode solo spécialement développé pour l'occasion, un mode solo très simple et très fun à utiliser qui se résume en deux pages de règles seulement !
Votre patience est bientôt récompensée mes amis...

Arty (2011-09-03 02:38:03)
Un message qui apporte autant de joie que de tristesse ...
Une grande joie de savoir que nous pouvons enfin obtenir le PDF, et en cela, je pense ne pas être le seul à en être très content.
Une grande tristesse de se dire que tout votre travail ne pourra jamais être présenté, à cause d'un GW qui n'est pas préteur ... Ce travail ne leur aurait fait que de la pub. En effet, faire découvrir leur jeu permettrait peut-être de faire découvrir warhammer à des gens qui ne le connaissent pas, et donc engranger des ventes supplémentaires ...
M'enfin, bon courage tout de même pour la suite des aventures !

2.9.2 NOUVELLE EDITION 2011, ENFIN EN TELECHARGEMENT GRAAAAATUIT !!!! (2011-09-03 03:02)

Voilà, ça y est ! Elle est là !!! Sur la page de téléchargement du blog, rubrique HEROQUEST NOUVELLE EDITION 2011. Téléchargez là tout de suite et faites chauffer vos imprimantes !!!!





Dreadaxe (2011-09-03 03:36:52)
À la volé…
Dommage de pas avoir les majuscules accentuées. Casablaca Antiqua est accentué contrairement à la Calson Antique.
Idem pas d'accentuation tout court dans les sous-titres fait pas très classe
"Introduction au jeu" au lieu de "Introduction.au.jeu"
"1]" pour les titres fait un peu bizarre. "1 - " rendrait mieux je pense.
Mettre le fond de WFRP2 est pas forcément bien pensé.
L'identité d'Hero Quest est pas respectée.
Le fond est toujours calé sur un fond page droite.
Voilà c'est tout

Anonymous (2011-09-03 04:11:19)
HEROQUEST REMASTER DIT :
merci pour ces remarques sur notre travail bénévol. Toutes les remarques sont bienvenues. En réponse, je dirais que le look de notre édition relève de compromis et de choix artistiques qui sont le fruit d'une vision personnelle qui ne peut malheureusement pas plaire à tout le monde.

Dreadaxe (2011-09-03 05:13:56)
Bien entendu. Maintenant c'est dommage d'aller prendre des images GW and Co alors qu'Hero Quest en contient déjà des pas mal (merci Gary Chalk) qui peuvent être colorisée et reprise dans des compositions.

Anonymous (2011-09-04 03:06:42)
Excellent taff !
Mille mercis le jeu prenait la poussière dans mon grenier et on a enfin la totale avec les sorts du chaos les équipements manquants, le shop de potions et des règlesp lus étoffées et logiques !!putain les images colorées sont plus belles que l'original franchement bravo ! continuez plz c'est noël avant l'heure 22 ans après

Anonymous (2011-09-04 03:08:23)
WAOUUUU
ENFIN HEROQUEST DE RETOUR !
même si c'est pas officiel on s'en tape total.
GW a abandonné le jeu comme warhammer quest.
Je kiffe grave.
Si vous faites aussi whq par la suite j'accroche direct.

Anonymous (2011-09-04 03:09:32)
Tjs simple & efficace ce jeu comme vous nous le livrez en version fanmade vaut + que l'original.
Enorme thanks men

Kristovm (2011-09-04 08:34:46)
Énorme!! Excellent travail!! Merci beaucoup!
Allez va falloir imprimer tout ça en attendant le mode solo (avec grande impatience!=

Bodom-Child (2011-09-04 09:38:52)
Superbe travail!
Serait-il possible de mettre à disposition les fichiers de base dans une archive?
Cela permettrait d'éviter la compression jpeg et comme je compte passer par un imprimeur pour les cartes, il

me faut chaque carte dans un fichier indépendant. De plus ça permettrait d'avoir un template pour créer des cartes supplémentaires.
Un grand merci d'avance :)

klendhaar (2011-09-04 11:46:50)
bon ben j'espère que nous pourrons profiter de tout cela le plus longtemps possible.
Et merci pour tout ce bon travail....
par contre par facilité on pourrait pas avoir un fofo (par ex.)pour se parler tous

Anonymous (2011-09-04 12:32:45)
Bravo et surtout merci pour ton travail, c'est vraiment du tres bon boulot. Je voulais savoir si tu mettras le plateau ou tuiles refaites que l'on peut voir sur le blog ?
En tous cas, merci pour ton super boulot
recrax

Ghan from heroquestaddon (2011-09-04 12:57:09)
du beau boulot en effet!!
Le livre de règle next gen et les maps sont de toutes beautés. Etant trés attaché au design originale, je trouve que c'est un beau compromis entre tradition et modernité^^
Les tiles sont-ils déja dispo?
Pour les cartes si vous les réimprimé, je vous conseille le papier canson 220G ;) pour le coté vintage

Anonymous (2011-09-05 02:04:48)
Wahouuu très beau travail!! Superbe!! Un grand bravo à celui ou ceux qui ont fait cette merveille!
Sinon, penses-tu faire une remasterisation des quêtes de l'Elfe et du Barbare? Ce serait cool aussi de traduire toutes certaines qui sont dans le site "Ye olde inn" ^^(celles avec Skulmar par exemple), voire toutes!!! lol
Mais bon je me précipite! lol C'est du beau travail en tout cas, j'ai montré à un copain qui vient jouer presque toutes les semaines et il a été impressionné par l'effet que donnent les couleurs :) Bonne continuation!!

Pipire (2011-09-05 08:18:38)
Vraiment super boulot!!! Les cartes remasterisées sont-elles prévues pour tenir dans des pochettes de plastification?
Encore merci pour votre travail.

Anonymous (2011-09-06 06:33:34)
Excellentissime !!!!
C'est un travail dantesque de votre part.
Bon courage pour la suite...

Pipire (2011-09-10 00:58:46)
Salut à tous
J'ai remarqué une petite erreur sur la fiche du guerrier barbare : dans la description du personnage vous avez marqué "Vous êtes un guerrier Babare".
Autrement sur les cartes Monstre, vous avez oublié l'accent sur le mot Déplacement.

Mais en tout cas c'est vraiment un super boulot et une fois plastifiées, les cartes sont du plus bel effet.

2.9.3 HOU QU'IL EST PAS BEAU ! (2011-09-04 03:09)

Nouvelle peinture en attendant la suite de la nouvelle edition.... Un autre Troll d'Eau. Il me reste le socle à faire ainsi que quelques retouches mineures. J'ai passé environ 10 longues heures sur ce Troll d'Eau... Beaucoup expérimenté en grabant des conseils de peinture à droite à gauche...

2.9.4 REPONSE AUX FANS : (2011-09-05 11:35)

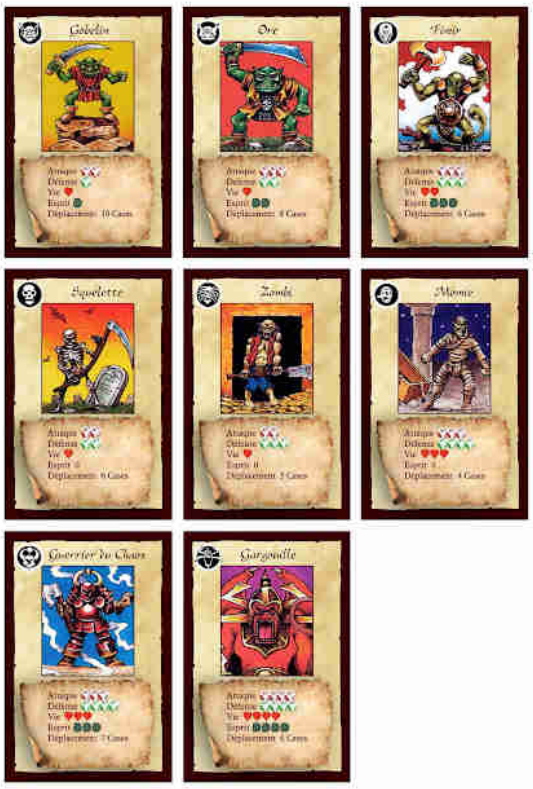
Bonjour à tous et merci beaucoup pour vos commentaires qui font chaud au coeur. A défaut d'avoir les lauriers de Games Workshop, on a ceux des fans, et c'est bien plus stimulant qu'un gros chèque !
Ce petit post pour répondre à vos nombreuses questions.
Au sujet des fichiers de base dans une archive, c'est impossible puisque les fichiers sont des PDF. A titre d'information, une carte de jeu pèse 40Mo, une page du livre 200 Mo, l'intégralité du projet un peu plus de 10Go.... Donc n'y pensez même pas. Par contre, je compte inclure des fichiers sources types (cartes artefacts, sorts, trésors, fiches perso) dans le pack KIT FORTERESSE pour permettre aux joueurs de fabriquer leurs propres cartes maison en adéquation avec le design de notre nouvelle édition. Mais ça c'est pas pour tout de suite puisque que le KIT FORTERESSE est l'extension que nous sortiront en dernier. Peut-être pour noël si tout avance comme on le souhaite...
Pour imprimer chez un imprimeur, je comprends le problème de la compression JPEG, mais c'est malheureusement un compromis de taille de fichier/qualité et franchement, après avoir testé (impression jet d'encre et impression laser) la qualité finale des documents est irréprochable. Je ne compte donc pas refiler les fichiers en polices vectorisées... Peut être qu'une fois que l'ensemble de la collection sera terminé, je reposterai l'intégrale en HD (compression BMP), mais le gain de qualité sera si minime qu'il ne sera même pas visible à l'oeil nu...
Avoir un forum pour discuter entre nous, c'est une très très bonne idée, mais comme ce site n'en est pas un (c'est un blog !) je ne peux malheureusement pas ouvrir de forum. Par contre, je fais partie du forum de YE OLDE INN, sous le pseudonyme de Gravaillon et je suis également sur celui de Warhammer sous le pseudo Heroquest Remaster. Vous avez aussi le bouton "contact" du blog qui vous permet de m'envoyer directement des E-Mails. Et sinon, nous comptons ouvrir un site dédié à notre nouvelle édition (entre autre) et il sera probablement possible d'ouvrir un forum... Donc... patience.
Concernant le plateau et les tuiles refaites, c'est une idée tombée à l'eau ! Les tuiles inédites, peut-être dans le KIT FORTERESSE, donc pas pour tout de suite.
Le KIT FORTERESSE sera un fourre-tout, il sera bourré de bonnes surprises, tout ce qu'on aura pas pu mettre dans les autres extensions sera dans le KIT FORTERESSE.
Le plateau sera probablement remasterisé, et livré en même temps que le mode solo, donc dans très peu de temps. La configuration sera la même,

mais le look modernisé, un plateau tout beau avec des effets de lumière et tout. Il y en aura peut-être un différent pour chaque extension (Karak Varn, type mine, Le Retour du Sorcier, type crypte...etc.) Pour les plus riches seulement !
Pour les travaux qui suivront, nous auront les 6 extensions officielles (L'Horreur Gelée et le Mage du Miroir comprises... et oui !!!!).
Je réitère, car la chose à l'air très ambigüe, ces trava.ux sont de moi !!!!! MOI , MOI et MOI ! Ils sont signés HEROQUEST FACTORY car c'est un pseudo qui englobe HEROQUEST REMASTER (MOI) et HEROQUEST FRANCE qui s'est chargé de tous les textes, relecture, et remake des quêtes, règles. Mon rôle se limitant à la mise en page, redesign et tout ce qui est visuel !
La traduction des extensions de fans (YE OLDE INN entre autre) était déjà prévu avant la nouvelle édition, et c'est toujours d'actualité (en ce qui me concerne en tout cas) mais il nous faut d'abord finir les extensions officielles (donc PATIENCE, PATIENCE et ENCORE PATIENCE ! Et oui ! et oui !)
Les cartes font 9x7 cm je crois... Bref HEROQUEST FRANCE a pris les mesures, j'ai exécuté.... Normalement tout rentre dans les pochettes cartes à plastifier.
Voila c'est tout pour les réponses pour l'instant... Merci encore pour vos encouragement, je retourne sur le mode solo et Karak Varn. @ plouche !

2.9.5 ERRATOUM MERDOUM : Stoppez vos imprimantes pauvres fous !!!! (2011-09-10 01:44)

Malgré une relecture assidue de notre part, des betas tests, des recherches orthographiques dignes de la dictée de pivot, je vous signale que de nombreuses corrections ont été éffectuées sur le matos de la nouvelle édition qui vous a été livré !
STOP DONC AUX IMPRESSIONS !!!!! (Si vous voulez un jeu parfait !)
En fait les corrections sont mineures (fautes de frappe-merci au passage à Pipire d'avoir signaler la faute du babar le roi des éléphants ainsi que l'accent sur les cartes monstres, une faute qui nous avait échappé, fautes d'orthographe, de syntaxe et quelques autres bricoles....).
Pas évident même après 300 relectures de tout détecter...
Niveau correction on a donc :
- 2 trésors de quêtes (fléau des orcs, fer de l'esprit)
- Page 13 et 14 du livre de règles
- Salles non grisées sur le plan dans le livre des quêtes
- Carte du babar (euh barbare pardon)
- Cartes "Monstres" (toutes !)
- Carte Trésor "Eau Bénite"
- Carte Sortilège du Feu "Courage"

Je m'excuse personellement auprès des gens qui auraient déjà imprimé tout le pack que nous croyions exempt de toutes erreurs... Les autres, attendez les corrections, virez les fichiers que vous stockez sur vos disques.... Les corrections qui apparaitront très probablement courant de semaine prochaine avec enfin LE MODE SOLO en intégrale prêt à imprimer !
En attendant voici les bonnes planches (correctifs urgents pour remercier pipire) :



Les PDF suivront, le mieux c'est d'attendre les PDF propres pour ceux qui n'ont pas encore imprimé. (il y en a ?)

Dreadaxe (2011-09-10 10:46:31)
Désolé de faire le rabat-joie mais si on considère que l'accent à plein valeur orthographique sur les majuscules, il y a plus quelques fautes...
http://fr.wikipedia.org/wiki/Usage _des _majuscules _en _fran %C3 %A7ais #Accentuation _des _majuscules _et _des _capitales

Anonymous (2011-09-10 12:49:10)
Aaaah dreadaxe, très cher ami, merci d'instruire les autres. J'ai un lien qui pourrait t'interesser aussi : www.jene _prends _aucun _risk _jepass _montemp _a _détruire _les _efforts _des _autres.com.
Tu devrais y trouver ton compte, jettes y donc un oeil !

Pipire (2011-09-11 05:27:47)
Merci d'avoir réagi si vite!!! Par contre je ne vois pas de différence entre les deux cartes sortilège du feu : courage.
Encore merci et bravo pour ce travail de fou.

ghan from heroquest addon (2011-09-12 22:43:00)
allons allons ce que veut dire dreadaxe non sans une pointe d'humour caustique (que je sais apprécié par ailleurs^^), c'est qu'un porduit fini doit aller au fond des choses tout simplement et l'accentuation en fait partie.
Personnellement étant unne burne en orthogaphe , je compati avec ceux qui me lise au quotitdien^^
Dreadaxe fait moi penser a cleaner mes posts si tu écris sur le même sujet^^

Dreadaxe (2011-09-13 06:33:35)
^^
C'est mal me connaître que de dire que je ne pense qu'à critiquer les efforts des autres. S'il faut mettre la main à la pâte je le fais.
Je reste admiratif devant le travail et comme le dit Ghan, mes remarques sont plus pour obtenir un produit parfait que pour critiquer.

Anonymous (2011-09-13 13:20:44)
La tendance populaire et éditoriale qui vise à supprimer les accents 'disgracieux" sur les titres en majuscules (wikipedia) rendant la visibilité meilleure ne me gêne absolument pas.
Le livret est agréable à lire mais l'impression en couleur est chère c'est le revers de la médaille pour ce remaster !
Qui aime bien ...

Dreadaxe (2011-09-13 16:21:11)
C'est une tendance populaire historiquement liée à la difficulté d'accentuer (machine à écrire notamment). Après que tu trouves ça disgracieux et moins lisible est une opinion très personnelle... et je ne pense pas que ça soit l'opinion de la populace.
D'ailleurs ce que nous dit l'Académie Française "Son absence ralentit la lecture, fait hésiter sur la prononciation, et peut même induire en erreur." est plus que vrai.

2.9.6 MISE A JOUR DE LA NOUVELLE EDITION (2011-09-10 09:40)

Tous les fichiers de la nouvelle édition ont été re-uploadé. Tous les correctifs ont été effectués
(en espérant que ce sont les derniers !!!!)
Retrouvez tous les fichiers sur la page téléchargement du blog. Supprimez vos anciennes versions de vos disques dur et remplacez par celles-ci.
MODE SOLO, C'EST POUR BIENTOT !

Reivax (2011-09-12 01:32:31)
Serait il possible d'avoir juste les numéros des pages qui ont été modifiées ? Car ayant déjà tout imprimé ça me serait plus facile pour remplacer.
Merci d'avance

Anonymous (2011-09-12 10:40:11)
HEROQUEST REMASTER REPOND :
Livre de règles, P13 et P14
Livre de quêtes, Quête 3 et 6
Sinon les cartes listées à réimprimer (tous les monstres, la fiche du barbare et la carte trésor eau bénite, les cartes trésors de quête "fléau des orcs" et "fer de l'esprit"

Pipire (2011-09-14 08:02:43)
Salut à tous, j'ai remarqué une autre petite erreur sur la carte du sortilège de l'air "Djinn".
Vous l'avez écrite DJIIN au lieu de DJINN. C'est une faute sans conséquence sur le jeu mais la carte originale du jeu est avec l'autre orthographe.
Autrement, les cartes une fois plastifiées sont vraiment du plus bel effet.

ghan (2011-09-14 23:17:26)
J'en profite pour délivrer une anecdote de jeu. attention au maniement de ce sortilège ô combien évocateur!!!!
Bref on a frolé l'incident diplomatique lorsque mon pote barabre a demandé a ma copine (jouesue elfe et lanceur du sort donc) d'enlever son djinn (prononcé jeans ^^)

Anonymous (2011-09-24 15:54:06)
Pour comencer, bravo!
La qualité graphique de votre travail est un plaisir pour le yeux (ça en fout plein la vue, quoi).
J'utilise les livres de quêtes que vous avez remasterisé, le mode solo, le programme pour les donjons aléatoire et quelques cartes afin de booster ma paquet "trésor".
Voilà, heu ... Oui!
J'utilise les règles de "heroquest Next level", je suppose que tu connais le site mais on ne sait jamais alors voilà: http://heroquest.nextlevel.free.fr/
J'ai conçu les cartes de sorts du Mage de cette édition (HQ next level) pour moi.
Si par hazard ça t'intéresse j'envois les fichiers (histoire de faire profiter à d'autres mon petit bricolage ^^).

Bon courage pour la suite et encore bravo pour le travail fourni, ton blog fait partie des sites que je vais voir presque tous les jours.
Tcho!

Anonymous (2011-09-24 15:54:49)
Blue-haze@hotmail.com
Et encore bravo!

M. (2011-10-13 09:25:14)
Bonjour, et félicitation pour ce travail exceptionnel et vraiment pro.
Vous donnez une nouvelle jeunesse à ce jeu magnifique !
Je me permets de signaler une petite incohérence que j'ai remarqué, concernant le désamorçage des pièges :
Sur la fiche du Nain, il est écrit "Lorsque vous tenter de désamorcer un piège, lancez un dé de combat, si vous n'obtenez pas de bouclier noir, vous réussissez" (soit 5/6 chances de succès).
Par contre, dans la description de la trousse à outils, il est écrit que le désamorçage réussit avec "n'importe quel bouclier si vous êtes le nain", (soit 3/6 chances de succès).
La trousse à outils rend donc le désamorçage plus difficile pour le nain, ce qui n'est pas logique.
Par ailleurs, j'ai du mal à bien comprendre la capacité spéciale de l'elfe qui est indiquée sur sa fiche :
"Une seule fois par tour, vous pouvez relancer 1 dé de combat lors de vos attaques au corps à corps ou à distance avec [liste des armes de jet]".
Je la comprends comme ça :
A chaque ses attaques (corps à corps ou distance, l'elfe peut relancer un dé de combat.
Mais
1- cela me semble trop puissant.
2- pourquoi lister les armes de jets dans la description ?
3- pourquoi préciser "une seule fois par tour" puisque on ne peux attaquer qu'1 fois par tour ?

M. (2011-10-13 09:27:26)
En tout cas c'est vraiment un super boulot et encore bravo !

Ealabhan (2011-11-16 02:23:54)
Super boulot, effectivement !
Pour un rendu vraiment pro, je fais imprimer mes cartes sur Artscow : c'est un site américain, mais en cherchant un peu, on peut économiser les frais de port, ce qui revient à un peu moins de 10 € pour 54 cartes imprimées recto-verso sur du papier brillant rigide et découpées (coins ronds), rangées dans un paquet ! Et le résultat est nickel : je l'ai testé pour les extensions HQ américaines, notamment, et pour quelques nouvelles cartes de Claustrophobia et D &D. Le résultat est vraiment superbe.
Pour l'incohérence concernant l'Elfe (qui n'en est pas vraiment une à mon sens), je l'avais effectivement constaté hier en imprimant les fiches de héros. C'est juste un peu "surexpliqué" : en gros, il peut relancer un dé à chaque fois qu'il attaque.
Pour le Nain, je n'ai pas remarqué, mais effectivement, ça la fout mal si tel est le cas !
Quoi qu'il en soit, j'attends la suite avec impatience !

2.9.7 100ème POST !!! QUÊTE GRATOS ! (2011-09-11 10:00)

Eh oui, déjà le 100ième post du blog !
Amis aventuriers, pour fêter ça, je vous propose la première quête d'un pack de quête, libre adaptation de l'extension de Warhammer Quest : l'Antre du Seigneur Orc. La quête est fournie et riche en rebondissement. Pour l'instant je n'ai pas les stats des monstres mais vous pouvez broder.

Il vous faudra pour le pack, en plus des figurines originales du jeu : 10 gobelins de la nuit ainsi qu'une figurine de Troll. A priori, ce sera suffisant. Vous aurez également des tuiles à imprimer (2 planches A4 seulement) qui sont des tuiles du plateau de jeu de Warhammer Quest. Elles vous serviront pour toutes les autres adaptations des quêtes de Warhammer Quest.
Ce POST ouvre donc une nouvelle rubrique "Quête" dans le blog. J'essayerai d'en poster au moins
2 par mois, des quêtes qui se suivent et constitueront une immense campagne à suivre, un peu comme un feuilleton. Malheureusement pris par le temps (à cause du boulot alimentaire génial que je fais) et aussi à cause de l'énorme somme de travail sur notre nouvelle édition, je ne pourrais tester les quêtes avant de les poster... CE SERA DONC A VOUS DE LE FAIRE !
Postez des commentaires une fois que vous aurez joué, j'ajusterai les quêtes, et toutes les 10 quêtes postées et corrigées par vous, je compilerai en PDF... Ce projet m'enthousiasme vraiment, je compte sur votre participation active !
BON JEU ! Et que LORETOME vous garde !

---

maleficient (2011-09-11 14:25:03)
Salut
Tout d'abord je voulais féliciter la team factory pour le superbe boulot, c'est réellement impressionnant. Je continue à suivre HeroQuest malgré le peu de temps dont je dispose et je suis totalement bluffé par ce que vous accomplissez avec ce blog (je suis Maleficient sur Old Scratch)

J'ai deux questions :
- quel est le logiciel utilisé pour établir les plans de quête des livrets remasterisés ? Est-ce Tileset ? Ou un logiciel développé Par HeroquestFrance, comme il m'a semblé le lire quelque part ? Serait-il possible de pouvoir en récupérer une archive pour un usage personnel ?
- sinon, pour ce post précis et le postage de quêtes. J'ai quelques quêtes maison accumulées qui ne servent à rien sur mon pc. Si je te les envoies, sens toi libre de les adapter à ta sauce, éventuellement en les modifiant. Ca me ferait très plaisir de contribuer à la communauté de cette manière.
And keep up the good work !

ghan from heroquest addon (2011-09-12 09:17:18)
hmmm voila qui m'interresse!!!!!
il se pourrait que je poste quelques créations.
c'est vrai que malificient a raison, avoir le logiciel serait rudement pratique, d'ailleurs est-il en lien avec ton lecteur de jeu sans MJ?

Anonymous (2011-09-12 10:38:19)
HEROQUEST REMASTER répond :
L'éditeur de quête est bel et bien TILESET, un programme créé pour DWARVEN FORGE mais tout y est customisable avec un peu d'effort et de patience. Heroquest France en avait déjà livré une version avec un pack pour Heroquest et ses extensions, j'ai retravaillé tout cela pour ajuster certaines choses (définition, couleur et netteté des éléments). J'ai également ajouté des icônes de monstres en pagaille, le plateau d'advanced heroquest et celui de warhammer quest. Je dois compiler et paufiner tout ça avant de vous le livrer, c'est pour bientôt promis (j'essaye de caler ça sur mon planning ultra chargé)...
Malificient concernant tes quêtes maison, elles sont plus que bienvenues ! J'aimerai faire une compil de quêtes de fans sous la forme d'un gros bouquin de quêtes donc n'hésitez pas à m'envoyer tout ça les gars !
Ghan qu'entends-tu par lecteur de jeu sans MJ? Mon générateur de donjon? le programme game master???
L'editeur n'est pas de moi, il n'est donc en lien avec aucun des programmes que j'ai pu créer.

Olivier (2011-09-13 00:39:14)
Je viens tout juste de decouvrir ce magnifique projet qui m'a donne l'envie de refaire ce superbe jeu avec vos nouvelles regles et ajouts !
N'ayant pas encore la possibilite de tester la quete (ce que je ferai des que possible), je vais me permettre un commentaire sur le texte d'introduction de la quete qui me semble contenir une petite lourdeur.
En effet:
"Le complexe contient une salle magique dont vous devrez vous mefier: elle contient une idole magique qui blablabla..." contient est repete 2x en tres peu de temps, vous pourriez p-e modifier.
"Le complexe contient une salle magique dont vous devriez vous mefier: s'y trouverait une idole magique qui blablabla..." (par exemple, mais la encore j'ai pas l'impression que ce soit parfait)
Voila, ma modeste contribution, bonne continuation a vous 2 !
Le chevalier O.

Anonymous (2011-09-13 13:07:49)
Non en fait le programme tile system est celui de Doom mais tout le monde le modifie pour d'autres jeux (descent, d &d, heroquest, space crusade, etc) et HeroquestFrance avait laissé une archive de sa version sur le forum d'Usagi je crois bien.
Je crois que la dernière version est la 3.6 utilisée pour space hulk V3 par les allemands.
Beau travail en tout cas sur le remaster.

Marell le fou (2011-10-12 15:31:46)
Je viens de lire la quête et elle me semble tout à fait sympa.
Par contre je vois que le contenu de plusieurs sales a été changé. Est-ce qu'il y a qq part un truc à imprimer en téléchargement pour le représenter ? Ce n'est peut-être pas encore prêt...
Sinon j'apprécie le coté un peu roleplay, les méchants qui s'annoncent récurents, etc.
Quelques répétitions comme il a été dit, notament au niveau de la descriiption de la gargouille. Une phrase devait sans doutes être supprimée mais ça n'a pas été le cas.

Ealabhan (2011-11-16 02:32:27)
Pour les salles de Warhammer Quest (puisque c'est de celles-ci qu'il s'agit), regarde dans la section "sur un plateau", en haut à droite. Tu pourras y télécharger différents éléments de décors et de plateaux.

maleficient (2011-12-30 06:18:15)
Salut,
pour ce qui est du logiciel, j'ai finalement réussi à avoir le même rendu,en utilisant le paint.NET et des calques (voir sur la 2e quête que je t'ai envoyée). Je peux envoyer les fichiers à ceux qui le désire. On peut poster des pdf sur ton forum ?

2.9.8 LE MODE SOLO ENFIN ! (2011-09-13 13:40)

Chose promise, chose due !
Voici enfin le mode solo que nous vous promettions, en format PDF prêt à imprimer.
http://www.megaupload.com/?d=HCCKD061
Régalez-vous !

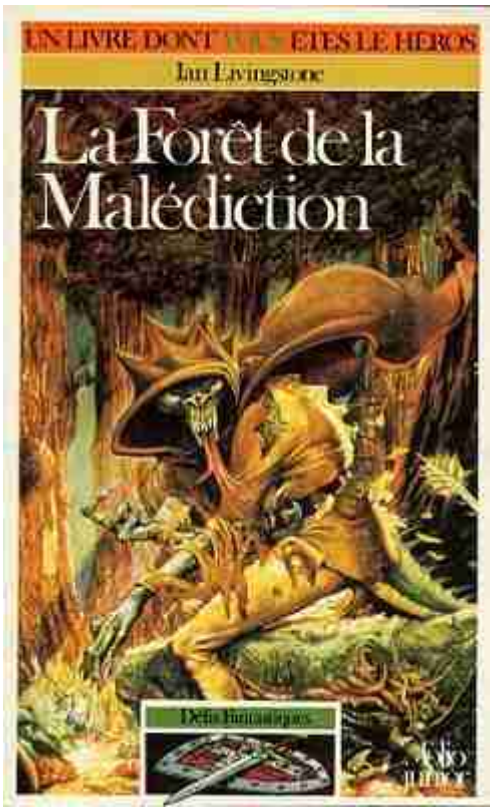
Anonymous (2011-09-24 18:23:32)
Je suis joueur (et fan) de Warhammer Quest, et j'avais un jour acheter un Heroquest sur la broquante en me disant "je testerai, et au pire, les figurines me seront utiles". Et bien quand je vois ce blog et la passion qui l'anime, je n'ai plus qu'une envie : courrir acheter une plastifieuse et ressortir la boîte du jeu. Merci d'avoir autant de patience, de motivation communicative, et du service rendu à la communauté francophone du jeu de plateau. Mes encouragements dans la poursuite de ce blog conviviale, clair, interressant et bourré de pépites.

Maike05 (2011-10-02 15:29:17)
J'ai aussi créer un mode solo pour mes quêtes si ca peut t'intéresser, jettes un coup d'oeil ici : http://heroquest-painted.blogspot.com/2011/10/nouveau-systeme-de-quetes-sans-maitre.html

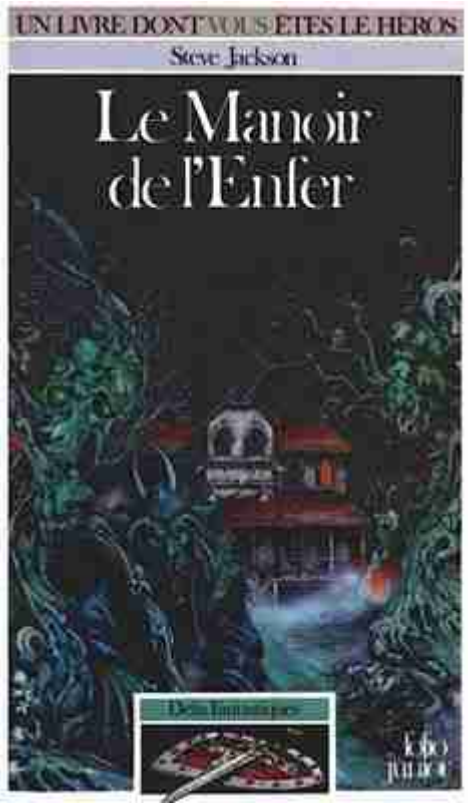
2.10 octobre

2.10.1 LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HEROS... (2011-10-01 00:15)

Si vous connaissez HeroQuest, vous connaissez forcément ces petits pavés "Livres-Jeu" qui permettaient, même au plus désespérant des cancres, d'aimer la lecture... (et j'en faisais partie...)
LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HEROS sont apparus au début des années 80. A cette époque, le seul moyen de garder les traces d'un programme informatique, c'était d'en recopier le code source sur un bout de papier (un peu comme une partition en musique). Les CD, les DVDs, les Disquettes même n'existaient pas. Les Livres dont vous êtes le Héros (LDVELH) se présentent sous la forme de programmes électroniques qu'un ordinateur aurait pu très bien gérer (et là adieu la triche lors d'une partie !).
Mais à l'époque, peu de gens avaient les moyens de s'offrir un ordinateur qui coutaient très chers ! Ces livres-jeu électroniques sont donc restés des livres qui ont fait le bonheur de nombreux rôlistes pendant toute une décénnie.
Je vous propose quelques liens de téléchargement (et j'en posterai certainement d'autres). Certains sont des scans classiques des livres originaux, d'autres se présentent sous une forme OCRIFIée avec des liens cliquables pour les paragraphes (carrément pratique !)
Je compte tous les remasteriser sous une forme électronique, avec des dés virtuels, des feuilles d'aventures qui se mettent à jour automatiquement, bref tout un tas d'automatisme pour rendre la lecture conviviale et pratique. AFFAIRE A SUIVRE DONC...
Série DEFIS FANTASTIQUES :



Volume 3 : La Forêt de la Malédiction



Volume 10 : Le Manoir de l'Enfer

Maike05 (2011-10-02 14:44:16)
Salut, c'est un bonne nouvelle que voilà :) Ca serait cool si tu ajoutais quelques en plus comme par exemple des bruitages, des musiques d'ambiance, des illustrations pour les scènes, etc
En son temps, j'avais le sorcier de la montagne de feu, j'adorais !
En parlant des livres dont vous êtes le héros, je m'en suis inspiré pour créer un nouveau système de quête sans maitre de jeu: en gros tu commence au numéro indiqué et ensuite tu a le choix entre plusieurs actions qui te renvoit chaque fois à un numéro correspondant. Exactement comme la mécanique des livres.
Ca permet de supprimer la nécéssité du maitre du donjon si c'est bien fait :)

Bodom-Child (2011-10-02 19:35:58)
Marrant, j'avais déjà eu cette idée :). Grand fan des livres originaux (surtout la Quête du Graal), j'attendrai ça avec impatience.
Mais malheureusement, cela ne va t-il pas ralentir la parution des extensions de Heroquest?
Et tant que j'y suis, j'aimerais proposer mon aide pour la remasterisation de celles-ci, est-ce possible? J'ai de bonnes notions en Photoshop, je me débrouille parfaitement en orthographe, j'ai un peu de temps libre et surtout je suis très motivé car ça me désolerait vraiment de ne pas voir ce projet aboutir.

Hacik (2011-10-03 01:07:17)
Pour info, plus de 130 LDVELH on été scanner
Pour ceux que cela intéresse je peux donné des liens

Anonymous (2011-10-03 01:18:52)
HEROQUEST REMASTER DIT A HACIK :
Et comment que ça m'interesse les 130 bouquins !!!!! Envoie moi le lien par mail (bouton contact du blog) et je te mettrais sur le piédestal de l'épopée d'HEROQUEST REMASTER... Tu seras le coffre à trésor du blog, celui que tout le monde convoite... Envoie le lien vite, mon précieux sssssss.

Hacik (2011-10-03 02:58:42)
Bon c'est envoyé

Maitresinh (2011-10-03 05:21:18)
ohlala, il frappe encore ! ;)
On trouve aussi beaucoup de LDVELH en version .doc , et il y en a quelques uns a jouer à plusieurs, dont certains particulierement interessants (http://www.narrativiste.eu/2009/livres--jeux-a-plusieurs-le-jdr-sa ns-preparation-a-faire-redecouvrir/)
Sinon il y a plusieurs projets aboutis de LDVELH en ligne (comme : http://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-1076.html)
Mais aucun en VF aussi bon est facile d'utilisation que : http://www.projectaon.org/staff/frederic/index.php ça se manipule comme un livre. l'auteur dit qu'il n'y a pas de VF car il n'a pas trouvé de texte dispo sur le net...
En tout cas bravo. Si tu arrives a pondre quelque chose que l'on puisse mettre dans un i-bidule pour le

tenir dans la main comme un bouquin, ça peut etre génial

2.10.2 REPONSES AUX FANS 2 (2011-10-02 23:47)

Bonjour à tous,
je réponds aux fans une nouvelle fois, car plusieurs choses me semblent ambigües...
A BODOM-CHILD :
Les extensions remasterisées d'Heroquest vont continuer à paraître, j'ai seulement besoin de travailler sur plusieurs projets en même temps. Cela évite de se lasser d'autant que cette nouvelle édition d'HEROQUEST est un projet prenant qui demande énormément de temps. Je m'ahère donc un peu l'esprit grâce à des projets parallèles (générateur de donjon, livres dont vous êtes le héros, warhammer le jeu de role fantastique...etc)
MAIS HEROQUEST RESTE MA PRIORITE !!!!!!
Concernant les livres dont vous êtes le héros, la quête du graal est également ma série préférée, et je remasterise justement "Le Château des Ténèbres", le premier livre... Cela implique de recopier tout le texte (pour l'avoir en forme vectorisé, pour alléger le fichier PDF et l'avoir en super qualité, sans compression), retoucher les illustrations, faire des liens interactifs pour accéder directement aux paragraphes...etc. Et surtout, grâce au pdf, tu pourras ajouter des notes sur les feuilles d'aventure, directement dans le fichier du livre, tu auras donc tout à portée de main pour jouer, excepté les dés... Ce projet me motive autant que la nouvelle édition HQ, et je compte bien faire au moins la quête du graal...pour le moment.
Pour ta proposition d'aide, ce n'est pas évident du tout. Cela impliquerait que je t'envoie les sources de mes fichiers (qui pèsent plus de 200Go, avec une connexion 3G limitée...) donc c'est impossible. Mais je te remercie tout de même de ta proposition.
NE T'INQUIETES PAS, LA NOUVELLE EDITION DE KARAK VARN EST TOUJOURS SUR LE FEU !!!!
A Maïke05,
Tes peintures sont toujours aussi magnifiques !!!!!
Content de voir que tu es de retour. Par contre ton mode sans MJ façon LDVELH ne me semble pas interessant. Déjà parce que tu utilises des plateaux persos et non le plateau classique, ensuite parce que tu utilises aussi des monstres hors heroquest ce qui implique donc un investissement. De plus, je pense que jouer sans MJ implique une génération aléatoire, les quêtes classiques sont déjà là, pas besoin d'en faire des remakes que l'on apprend par coeur au bout de 2 parties.... Mais sinon, tes plateaux et tes peintures, WAHOUUUUU. Je conseille d'ailleurs tout ceux du blog à aller voir le blog de Maïke, ne serait-ce que pour ces fantastiques peintures, et d'y laisser des commentaires : http://heroquest-painted.blogspot.com/

Maike05 (2011-10-03 06:54:43)
éhéh sympa la pub ^^ et merci pour le commentaire chaleureux ca fait plaisir ;)
Concernant mon mode de jeu, c'est personnel, pour inspiration à tous ceux que ca intéresse. En effet, je réalise que beaucoup de gens font un système de jeu personnel, ou alors, améliore un système existant avec des règle perso, donc je ne m'attends pas à ce qu'on utilise mon système. J'y investis bcp de temps comme toi, mais c'est une passion alors on ne compte plus les heures passées dessus ;)
Le système est tout à fait adaptable aux quêtes de base, si ca peut amuser qqun ^^
aller bonne continuation à toi aussi car je suis quotidiennement ton blog pour les nouveautés :)

2.10.3 DES NEWS, DES NEWS !!!! (2011-10-23 14:33)

Bonjour à tous, et désolé pour cette longue absence (dûe en grande partie à mon boulot alimentaire)...
Je remercie tous les retours (positifs ou non) des nombreuses personnes qui ont pris la peine de noter les bugs et autres bourdes de notre édition 2011... Tous les correctifs signalés ont été faits (plus d'autres que nous avons remarqués)... La version corrigée (et définitivement parfaite) sera donc bientôt en download sur le blog, remplaçant ainsi l'ancienne. Un listing précisera les corrections apportées (minimes, mais nombreuses et indispensables) pour ceux qui auraient malheureusement déjà imprimé.
Nous nous excusons encore auprès de ces personnes, mais le développement du système de base du jeu est ce qu'il y a de plus délicat et certaines choses (malgré notre assiduité) nous ont échappées. Nous serons beaucoup plus attentifs pour les prochaines publications.
En parlant de prochaines publications d'ailleurs, je peux annoncer officiellement que KARAK VARN 2011 est terminé (à 96 % !!!!). Il reste un gros travail de relecture dont se charge Heroquest France ainsi que des ajustements de dernières minutes (grosses surprises en perspective mais je n'en dirait pas plus).
Mon absence a été longue, mais c'était pour le bien du blog... Je travaille sur un autre projet top secret (pour m'aérer la tête et prendre du recul) et surtout, j'ai des tonnes de figurines à peindre qui prennent la poussière... J'ai continué également mon DONJON FIMO... Attendez-vous donc à de nombreux posts et photos dans la semaine....
A très bientôt, et encore merci à tous pour votre soutien et vos remarques qui nous permettent d'améliorer encore notre travail... Que Loretome vous garde !

2.10.4 VERSION 2011, TOUTE BELLE TOUTE PROPRE !

(2011-10-24 10:38)

Voilou les gars, la version 2011 dans un énorme pak ZIP avec tous les correctifs !
Version définitive !!!! aucun autre correctif sera fait.
Au sommaire, corrections de choses illogiques mis en avant par des lecteurs (genre la trousse à outils, la capacité de l'elfe, précision sur les jetons crâne, changement des tarifs hallebarde et bouclier...etc.)
Le Pak ZIP de 74Mo contient :
- Le Livre de Règles
- Le Livre de Quêtes
- Le Mode Solo
- Les Cartes (Trésor, Trésor de Quête, Monstre, Sort de la Terre, Eau, Feu, Air, Chaos)
- Jetons de jeu
- Feuille d'aventure

Ce pak a été compilé par Heroquest France... Mon pak suivra dans les prochains jours. Il n'y aura aucun changement au niveau du contenu, mais je compte ajouter les éléments mobilier à imprimer, les dés spéciaux à fabriquer, le plateau de jeu prêt à imprimer, les tuiles inédites du livre de quête (déjà aperçues sur le blog), le programme game master avec les 14 quêtes de base (également en version officielle originale) et peut-être également le programme de l'éditeur pour créer vous même vos quêtes... Bref un pak deluxe enrichi./.. Affaire à suivre.
En attendant, le pak de base se choppe ici :
http://www.megaupload.com/?d=D2R7L6VL

2.10.5 NOUVEAU LOOK...

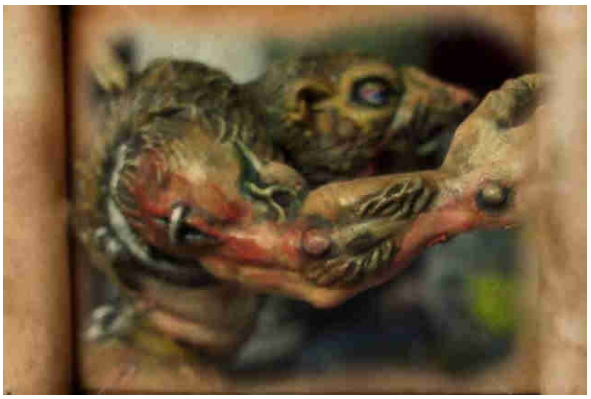
(2011-10-25 05:05)

HEROQUEST REMASTER se paye un nouveau look... De nouvelles sections sont apparues sur le blog, et d'autres inutiles ont disparues... Les téléchargements sont maintenant séparés en plusieurs catégories. L'édition classics (version originale du jeu remasterisée), l'édition 2011 (par Heroquest Factory), la Boîte à outils (qui contient de nombreux programmes utilitaires).
Si l'ouverture d'une quelconque nouvelle section vous semble justifiée, faites le moi savoir.

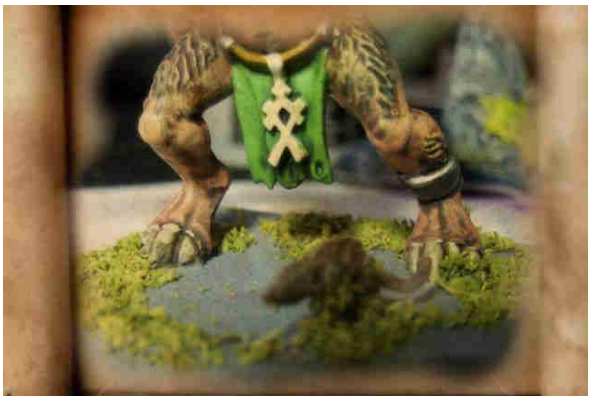
2.10.6 FIGURINES, LE RAT OGRE
(2011-10-25 05:25)

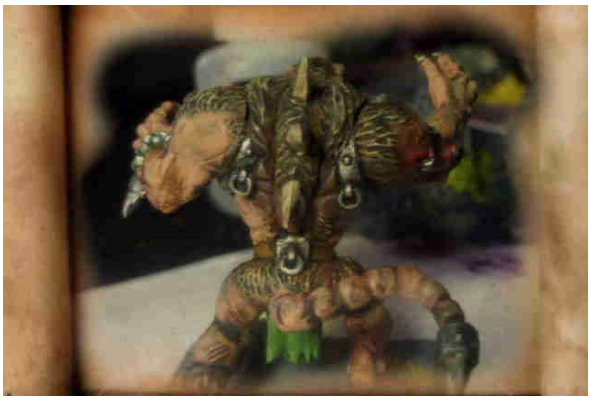
Qui dit 'Nouveau Look' dit aussi, Habillage pour les photos. Comme promis, voici de nombreux posts qui traiteront de mes nouvelles figurines.

Commençons par ce mastodonte : LE RAT OGRE !!! 30 Euros la boîte chez Games Workshop. Très peu d'éléments pour enrichir les socles ou les figurines, mais pour ce prix, deux gros Rats Ogres, 6 Rats Géants (trop cool !) et 3 Skavens spéciaux pouvant faire office de dresseur et aussi de sorcier.



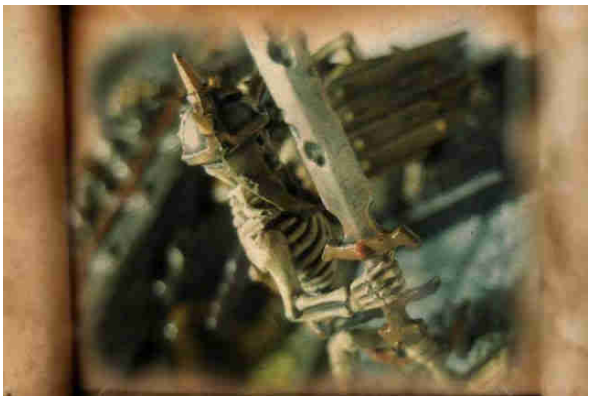
La peinture n'a pas été facile, mais cependant passionante. J'ai beaucoup testé, surtout concernant les bubons et autres plaies infectieuses. J'ai utilisé des mélanges d'encres (rouge, bleu, violet, noir) et des brossages à sec pour donner un effet sanguin. L'ensemble est très gore et assez réussi.



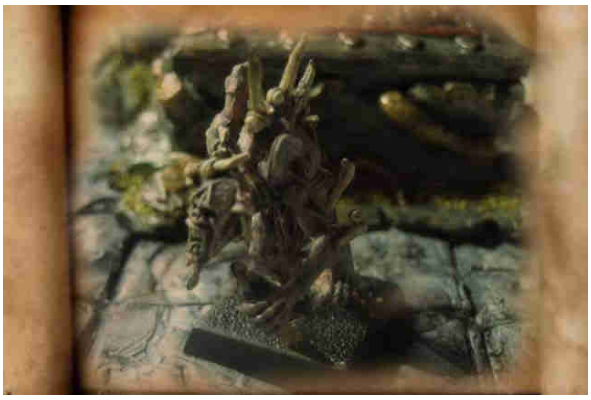


Bref, voilà une boîte interessante pour varier un peu le Bestiaire SKAVEN pour Heroquest.

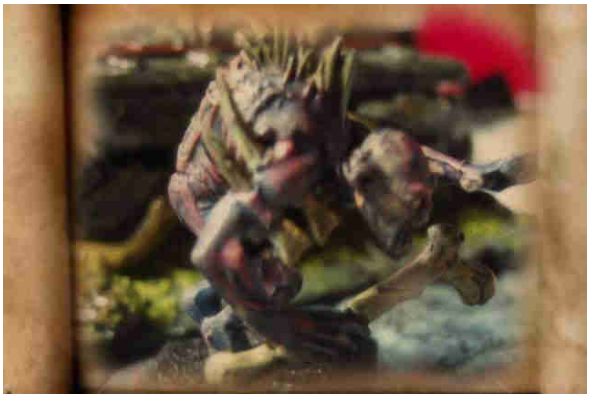
2.10.7 FIGURINES, Ghoules et Squelettes (2011-10-25 05:37)



Soucieux de varier un peu le bestiaire des Morts-Vivants, j'ai trouvé cette magnifique boîte de 10 Ghoules à 20 Euros, et ces splendides Squelettes en armures rouillées (10 pour 20 Euros aussi) toujours chez Games Workshop.



Seulement deux Ghoules sont peintes et trois Squelettes... Bref j'ai encore du pain sur la planche !



2.10.8 FIGURINES, Les Démons (2011-10-25 05:42)

J'avais déjà les PEAUX-VERTES (Gobelins et Orcs), les
MORTS-VIVANTS (Squelettes, Zombis, Ghoules, Momies...), les HOMMES-BÊTES (Hommes-Bêtes, Hommes-Lézards, Fimirs, Skavens), il me fallait une nouvelle famille de monstres pour mon bestiaire HEROQUEST. Et j'ai décidé que cela serait LES DEMONS.
Pour l'instant, une autre boîte à 20 Euros de chez GAMES WORKSHOP, Les Démons de KHORNE au nombre de 10.

2.10.9 DONJON FIMO, Nouvel Episode ! (2011-10-25 05:47)

Mon Donjon Fimo continue ! Outre de nouvelles plaques de sol, j'ai réalisé ce rocher "Lac Souterrain", principalement pour mes Trolls d'Eau.

Anonymous (2011-11-14 19:16:57)
Une petite question:où te procures-tu les éléments Game Workshop?
En passant, ton travail est superbe mais semble difficile à reproduire, alors si tu mettais des tutoriels soit par écrit où par vidéo ce serait apprécié!
En tous cas, lâche pas, t'es un vrai artiste!

2.10.10 MALETTE DE TRANSPORT
(2011-10-25 05:54)

Non seulement pour transporter mes figurines chez les potes, mais surtout pour les préserver de la poussière et de la casse, j'ai encore enrichi GAMES WORKSHOP en leur achetant une petite malette à 47 EUROS !!! Et encore, c'est la moins chère.

L'objet est vraiment très simple : une valisette en plastoc dur avec 3 plaque en mousse à l'intérieur. Chaque plaque est alvéolée avec des niches de taille standard. Celles-ci sont modulables pour les grosses figurines, on peut facilement couper les séparations.
Certes, l'objet est on ne peut plus pratique... Les figurines sont vraiment bien rangées et en cours de partie, on les a sous les yeux instantanément. Mais pourquoi un tel prix bordèle ??? Ce n'est que du plastoc et de la mousse !!! En fait, si je savais où dénicher des blocs de mousse de ce style, je m'empresserai de me fabriquer ma propre malette... 108 figurines logent là dedans, soit même pas la moitié de ma collec.... Je ne regrette rien, mais GAMES WORKSHOP se fout quand même pas mal de la gueule de ses joueurs ! (et je ne dit pas ça par rancune, ceux qui suivent le blog me comprendront...)

Anonymous (2011-11-12 05:53:04)
Tu pourras trouver des blocs de mousses chez les vendeurs de tissus, pas les petites merceries mais les

grands magazins de tissus que l'on trouve dans les zones commerciales à la périphéries des villes. J'ai vu ça dans La maison du tissu à Dieppe.

Anonymous (2011-11-20 06:30:43)
Salut,
fan de HeroQuest quand j'était plus jeune je viens de tomber sur ton site !!! Ho la la c'est super tout ça... je crois que je viens de trouver l'endroit ou je vais passer pas mal de temps dans les jours qui viennent... le temps de lire et découvrir tout ce que tu nous a concocté... Bonne continuation

Shrink (2011-12-27 09:23:26)
IL y a la gamme Feldherr.
Elle est moins chère
Propose de plus petites mallettes
Les mallettes sont en tissu (discrétion) et avec une lanière pour les prendre en bandoulière.
Et surtout tu peut acheter des mousses prédécoupées seules.
Tu peux en trouver ici :
http://www.hobby-max.fr/cid _AFMT _malette-de-transport.html

2.11 novembre

2.11.1 DES NEWS ? (2011-11-23 05:15)

Oui des News les mecs !
Pour commencer, petit récapitulatif :
Notre version 2011 de HEROQUEST a été téléchargée un peu plus de 500 fois, tout fichiers confondus ! Merci à tous, et merci pour vos retours qui nous ont permis de l'améliorer encore et encore. Je vous avais promis le pak tout propre tout beau, désolé j'ai pris du retard, mais il sera disponible sous peu.
Mon générateur de donjon a été téléchargé 400 fois ! Moi qui croyais qu'il n'interessait pas grand monde, ça me rassure. D'ailleurs, je l'améliore afin d'en sortir une nouvelle version plus complète, comme il était prévu. Cependant, je n'ai pas eu de retour, donc, si l'une des personnes qui l'a téléchargé l'a testé, je vous serai reconnaissant de me donner votre avis, vos souhaits et correctifs à apporter. Merci.
Sinon, côté version 2011, KARAK VARN est terminé ! Dernière relecture d'Heroquest France afin de livrer un produit tout beau tout propre. Juste pour vous faire baver, voici la version à télécharger :
http://www.megaupload.com/?d=633EGE75
ATTENTION CEPENDANT : Cette version n'a pas encore été approuvée par Heroquest France. Consultez, mais n'imprimez pas encore !!!! Vous pouvez cependant nous envoyez des mails si vous décelez des erreurs. Le Mode Solo est en cours de développement... En gros, le pack Karak Varn tout propre et complet avec Mode Solo sera dispo un peu avant noël, pas avant.
Profitez donc de cette exclusivité, le lien ne restera sur le blog que pendant 3 ou 4 jours. Cadeau pour les plus fervents fans du blog.
A bientôt, et bon jeu à tous !

Anonymous (2011-11-24 10:04:24)
Bonsoir, je suis votre blog depuis un petit moment déjà, félicitations pour votre excellent travail.
J'ai téléchargé votre générateur de Donjon Aléatoire, qui est très bien réalisé au niveau graphique.
Si je peux me permettre quelques critiques constructives, voilà les éléments qui, a mon goût seraient susceptibles d'être améliorés (et qui ne rentrent pas en ligne de compte lorsque l'on joue l'une des Quêtes originales):
- Possibilité d'ajouter ses propres notes de Quête (que contient le coffre à trésor? Quelles sont les caractéristiques de ce Monstre Spécial?)
- Pour les chanceux qui disposent de vos plateaux modulables, il serait pertinent de pouvoir sélectionner plusieurs fois le même type de Salles (certains joueurs, dont je fais partie, ont certainement préféré imprimer la Grande Salle Centrale du plateau original en plusieurs exemplaires plutôt que les deux petites salles bleues dans lesquelles on se marche sur les pieds).

Voilà, en espérant que ces quelques remarques seront judicieuses...
Bonne continuation

Anonymous (2011-11-24 11:59:40)
Bonsoir,
Le lien pour KARAK VARN ne fonctionne pas.
On a le message suivant : Ce fichier est temporairement indisponible. Ré-essayez plus tard.

chocolat (2011-11-24 14:22:05)
pour moi le lien marche correctement !
bravo encore et merci pour tout .....

Wizzman (2011-11-25 04:42:23)
beau travail encore une fois, je posséde l'extension originale, les plans des quêtes sont modifiés par rapport à celui-ci, pour ma part je conserve les originaux est j'utilise quelques modifications de vos nouvelles quêtes. Par contre pour la quête 3 "passage en spirale" les 10 dés de combat sont bien trop élevés, l'ayant déjà pratiqué avec les 5 dés d'origine et ayant eu des morts avec 5 dés :) (j'utilise aussi des personnages que j'ai crée). Pour les cartes "rouille", "boule de feu" et "appel des orcs" (Chaos), les cartes seront dispo bientôt?
Bonne continuation et merci encore

2.11.2 REPONSE... (2011-11-25 06:26)

Anonyme, merci pour le retour sur le générateur de donjon.
Pour te répondre, concernant les notes de quêtes sur les quêtes ouvertes (coffre à trésor...), tout cela est prévu depuis le début. La version dispo pour l'instant se concentre seulement sur les quêtes officielles, mais le module pour les quêtes ouvertes était déjà en développement. Il sera en version complète dans la prochaine version. Ce module permettra de :
- Générer un contexte de quête ainsi qu'un objectif.
- Générer le contenu des coffres et des mobiliers
- Générer des monstres spéciaux et des boss.
- Générer des Trésors de Quête
- Générer des evènements spéciaux.

Toutes ces générations auront des probabilitées étendues, avec très peu de chance d'avoir des choses identiques selon les quêtes. Bref, on renseignera le générateur sur le nombre et le type de monstres, les pièges et les mobiliers et tout le reste sera généré. Du coup, je ne vois pas l'intérêt de créer soit même ses propres notes de quêtes puisque le générateur s'en chargera !
Concernant les tuiles, je pourrai permettre d'en sélectionner plusieurs d'un même type, c'est une excellente idée. La prochaine version fera également la part belle au son, avec déclenchement de musiques et de bruitages en fonction des situations (combat, suspense...etc)
A WIZZMAN concernant Karak Varn 2011,
Toutes les quêtes ont été refaites et testées (retestées et re-re-testées) par Heroquest France. Le but de ces remake est de redécouvrir les quêtes officielles de manière logique, équilibrée avec notre nouveau système, avec de nouvelles suprises mais tout en conservant l'esprit et l'interêt des originales. Tu peux y aller sans crainte, tout est censé fonctionner en fonction du matos accumulé par les joueurs au cours des campagnes (tu verras en testant que les 10 dés sont pas si terribles !)
Pour les cartes sortilèges du Chaos, tu les trouveras dans la section "Version 2011" du blog en téléchargement, dans le jeu de base, PDF Matériel à imprimer qui est déjà en ligne depuis plusieurs mois. Tu y trouveras tous les jetons, les cartes de base (trésors, trésors de quêtes, sortilèges du chaos...etc) en version couleur remasterisée.
Voilà c'est tout pour l'instant ! Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas !

Wizzman (2011-11-26 01:32:10)
oups désolé, j'avais pas vu la nouvelle version pour le matériel, maintenant c bon j'ai ce qu'il faut. Je testerais la version avec les 10 dés, par contre, tu peux avoir des persos qui arrivent sur cette quête avec le matos de base car ils sont morts dans une précédente quête, et il y a toujours cette éternelle malchance aux dés (que des boucliers quand on attaque et que des

crânes quand on defend :))
bon week-end

chocolat (2011-11-27 06:22:27)
tout d'abord bravo pour tout ton travail je m'éclate avec tout se que tu fais, c'est vraiment bien de faire revivre se jeux qui n'aurait jamais du cessé d'exister...
ensuite j'en viens au suggestions :
je crois avoir trouver une erreur dans ta version du retour du sorcier, page 5 a droite :
"L'aventure continue, Karak Varn et une extension..blabla.."
je pense qu'il faudrait remplacer karak varn par Le retour du sorcier..
Sinon j'ai une version d'heroquest nouvelle édition qui comprends un quête supplémentaire 'la compagnie de l'ombre' (13 quêtes imprimés sur une feuille A2 pliée en 4 et 12 figurines de soldats en plus), je me demandais si tu allais la remastériser aussi ?
puis par rapport au site, je pense qu'une FAQ serait bien car il y a de temps en temps des désaccords sur les règles ou des passages un peu confus, puis surement des question sur ton travail aussi....
Un page pour regrouper les autres sites serait pas mal, car il y en a un paquet (j'ai découvert un forum dans tes commentaires , d'un gars qui crée des nouvelles extensions) que se soit en français en anglais en allemand et meme en espagnol.....
Et pour finir , vu le nombre de téléchargements, pourquoi ne pas ouvrir un forum pour que tous les passionnés se retrouvent?
merci encore pour tout et bon courage !

Anonymous (2011-12-05 08:01:36)
S'il vous plaît,au niveau d'absolument tous les textes...
"Héro" n'existe pas, c'est toujours "Héros", que ce soit au singulier ou au pluriel!!!
Désolé, j'ai craqué...

2.11.3 ARRIVEE DU FORUM !!
(2011-11-27 11:19)

Devant les nombreuses questions et mails que je peux recevoir, et devant l'insistance de nombreux fans du blog, je me suis enfin décidé à ouvrir un forum !
http://heroquest-remaster.xooit.fr/index.php
Voilà, foncez vous inscrire mes amis et exprimez-vous à plein poumons !
Lancez vos critiques, vos idées, et je l'espère aussi, vos compliments, mais également participez au projet de la version 2011... Heroquest Remaster devient une communauté active ! Rejoignez le mouvement ! A bientôt sur le forum !
PS : Un bouton lien "FORUM" sera ajouté très bientôt au menu droit du blog pour en faciliter l'accès.

Maike05 (2011-11-27 14:34:30)
Super initiative chef ! Je serai un contributeur assidu ! Crois-moi! Ce serait bien de créer des sous sections dans le style de Yeoldeinn pour bien catégoriser les sujets, mais je suppose que c'est ce que tu comptes faire ;)

2.11.4 BUG DU BLOG !!!!

(2011-11-28 03:28)

Eh oui, Bug du Blog ! J'ignore si ça vient de ma connection ou de blogspot, mais impossible de mettre à jour les pages du blog... Donc, je vous poste une copie de la page téléchargement EDITION 2011, mise à jour :

Matériel - Tuiles Inédites
MATERIEL DE BASE 2.0 25 Mo Ce gros PDF prêt à imprimer regroupe l'ensemble du matériel de base nécessaire pour jouer avec le système de règle de la nouvelle édition 2011. Toutes les cartes ont été colorisées, un système d'icônes développé, une nouvelle maquette des cartes instaurée...etc. - Cartes Sortilèges (Air, Feu, Eau, Terre) - Cartes Sortilèges du Chaos - Cartes Trésors de Quêtes - Cartes Trésors - Cartes Monstres - Fiches de Personnages (Barbare, Elfe, Nain, Enchanteur) - Fiche Armurerie - Fiche Boutique de l'Alchimiste.
Prochainement Karak Varn 2011 et son Mode Solo Inédit (Mi-Décembre)...
Voilà, en attendant de pouvoir mettre la vraie page à jour, ne prenez que ces liens.

HEROQUEST EDITION 2011 Nouvelle édition du jeu par Heroquest Factory (Heroquest France & Heroquest Remaster)
DERNIERE MISE A JOUR 25/11/2011... Les fichiers ayant subis tellement de modifications depuis le tout premier Upload, je ne me risquerai pas à en faire le listing. Mon conseil : supprimez tous vos fichiers de vos disques dur, ceux-ci sont

les seuls bons ! LIVRE DE REGLES 2.0 18 Mo Le Livre de Règles Edition 2011. Plus clair, en format A4 et en couleur.
Texte Heroquest France
Design et Mise en Page Heroquest Remaster

LIVRE DE QUÊTES ET MODESOLO 2.0 42 Mo Heroquest France a effectué un remake du livre de quêtes original adapté aux règles de cette nouvelle édition 2011 du jeu. Tout a été testé, un travail de fou de longue haleine remasterisé par Heroquest Remaster. - 14 Quêtes - Bestiaire - Mode Solo et son

---

Les Drieux au Canada (2011-11-28 09:37:51)
Bravo ! Un super boulot !

Anonymous (2012-01-03 13:44:14)
Argh, j'ai seulement récupéré le livre des règles, et lorsque j'ai voulu par la suite récupérer le livre des quêtes et le matériel de base, j'ai un message sur MU qui me dit que "le lien n'est plus disponible actuellement".
Est-ce un bug ou bien les fichiers ont été supprimés de MU ?
Merci pour votre réponse !

Oniria (2012-01-04 02:35:36)
HEROQUEST REMASTER REPOND :
"Argh, j'ai seulement récupéré le livre des règles, et lorsque j'ai voulu par la suite récupérer le livre des quêtes et le matériel de base, j'ai un message sur MU qui me dit que "le lien n'est plus disponible actuellement".
Est-ce un bug ou bien les fichiers ont été supprimés de MU ?"
Houlà là... Du calme, no panic... Je viens de vérifier, c'est effectivement un simple bug MU... Ca arrive assez souvent... Mais, on est tous d'accord pour dire que c'est encore le serveur le mieux gratos... Reclique sur les images et tu pourras tout télécharger sans problème... TOUT tu m'entends... TOUUUUUT !!!! Fonces ! Et encore merci de ta fidelité. A bientôt...

Dr Chewbacca (2012-02-21 14:37:07)
Bonjour
Petite question sur les feuilles de marque HQ 2011 : la feuille de marque fournie (dans le PDF du manuel avec les nouvelles règles) ne fait pas mention des points de corps et points d'esprit. Est-ce que ça signifie qu'il faut utiliser 2 feuilles par personnage ? (la feuille originale et la nouvelle feuille) Ou alors est-ce que quelque chose m'échappe ?

2.12 décembre

2.12.1 LIEN QUI VAUT DE L'OR (2011-12-13 03:08)

Voici un lien très important qui peut vous mouler des éléments de décors 3D en résine de qualité pour vous faire des plateaux de jeu 3D... Un blog très très interessant à déguster sans modération.
Ca se passe ici :
http://tiny-figs.over-blog.com/

Anonymous (2011-12-15 02:07:36)
Les kits pour decent tout fait se trouvent ici :
http://stores.castlekits.com/Categories-.bok?category=COMPLETE+KITS
Pour les moules :
http://www.hirstarts.com/cavern/descent.html

Anonymous (2011-12-16 00:59:34)
salut anonyme c'est thejeer
je sais pas si tu as deja essayé de fabriquer tes donjons mais c'est tres long
ce que je vends c'est des kits en plastique pas en plâtre et surtout peint
donc c'est nickel de mettre ce genre de lien mais n'oublie pas le temps de fabrication ni la peinture

Chapter 3

2012

3.1 janvier

3.1.1 BONNE ANNEE 2012 ! (2012-01-04 02:26)

Amis Barbares, Enchanteurs, Elfes, Nains, Orcs, Morts-Vivants ou autres, je vous souhaite une excellente année 2012, même si ça parait pas gagné quand on zieutes les nouvelles fraiches de Morcar à la télé (Morcar et le maléfice de la crise...)...
Bref, Karak Varn 2011, le livre de quête est terminé et corrigé, mais il manque le mode solo... Heroquest France tarde à m'envoyer les sources (aurait-il trop picoler lors des fêtes ???)...
En attendant qu'il m'envoie la suite du boulot, je me suis lancé dans une BD, héroic fantasy bien sur... Pour ceux qui aiment mon travail sur HQ, ils aimeront la BD aussi c'est sur, même si 2 pages c'est un peu court pour l'instant pour se faire une opinion, allez jeter un coup d'oeil quand même et laissez des commentaires.... Ca se passe sur Webcomics, ici plus particulièrement : http://oniria-t1.webcomics.fr/page/premi-ère-planche-définitive-retou ches-numériques-et-lettrage #page
A très bientôt et encore meilleurs voeux...

Wizzman (2012-01-04 04:12:53)
Bonne année à toi également ainsi qu'a tous ceux qui parcourent le site.

ghan (2012-01-04 05:46:51)
Bonne année a tous!!!
Que vos lancers de dés fassent des crânes et que vos sortilèges carbonisent les monstres du donjon!

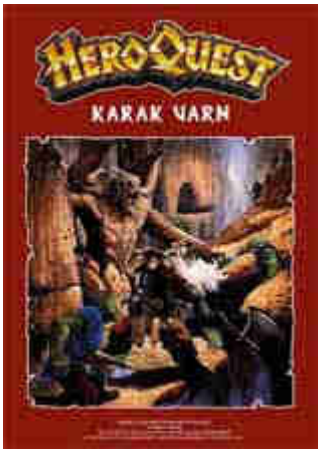
3.1.2 LIENS D'AMITIE ... (2012-01-04 03:19)

Un lien des plus surprenant... Un fan vient de m'envoyer un lien vers son blog, où il me dit qu'il a créé de nouvelles règles pour le jeu... Tout fan sait que des systèmes de règles alternatifs, il en existe des centaines, pas évident de s'y retrouver, si bien que tous les joueurs préfèrent finalement créer les leurs propre à leur façon de jouer....
Mais il faut bien avouer, que ce blog, qui se veut très humble, est formidablement complet, sans être exhaustif... Il y a entre autre, de nombreux PDF de qualité à télécharger, de nouveaux personnages et surtout de superbes peintures de figurines et conversions admirablement réalisées...
Ca se passe ici : http://myheroquestrules.centerblog.net/
En tout cas, j'y retourne, tout télécharger et décortiquer ça en détail... Peut-être que je remasteriserai certaines choses, avec l'accord de son auteur bien sur...
Chargez tous sur ce blog très très prometteur (qui a d'ailleurs déjà fait ses preuves en fait...)

Sam (2012-01-06 15:20:08)
Bonjour,
J'suis un peu HS avec l'annonce, mais je ne trouve pas le plateau modulable originale pour Heroquest... Est-il disponible sur ton blog?
Cordialement, Sam.

Anonymous (2012-01-10 10:29:48)
HEROQUEST REMASTER DIT :
Cher Sam, j'ignore de quel plateau tu parles... Le plateau original en version modulable probablement, je ne l'ai pas fait... Vois sur le blog de Maike... Tous les plateaux de mon blog, tu les trouves dans la section "sur un plateau". Zieutes les boutons dans le menu à droite, là.... Là oui. Tu as des plateaux modulables très chouettes : celui d'advanced heroquest, warhammer quest et un plateau maison avec de nouveaux éléments 3D à fabriquer en 3D...

3.1.3 KARAK VARN 2011 DISPONIBLE ! (2012-01-15 03:35)



Bonjour à tous,
Sortie des méandres de mon Antre, voici enfin venir la nouvelle version 2011 de Karak Varn, entièrement compatible avec la version 2011 d'Heroquest ! (par 2011, comprenez 2012 bien sur)... Tous les liens concernant le jeu de base ont aussi enfin été mis à jour sur la page de téléchargement "édition 2011" du blog !
Désolé pour le retard (la sortie était prévue pour Noël 2011)... Heroquest France devait me livrer le mode solo, mais il est surbooké en ce moment. Il m'a donc donné l'autorisation de poster le remaster 2011 des extensions sans attendre les modes solo qui suivront prochanement.
Pour ce qui est des extensions par contre, sachez que LE RETOUR DU SORCIER 2011 est terminé à un peu plus de 50 % (Toutes les cartes terminées, tous les textes refaits... En fait, il ne me reste plus que 9 plans de quête à faire...). Bref, sortie imminentes après correctifs. En attendant, bon séjour à Karak Varn.
PS : J'ai eu beaucoup de demande concernant l'éditeur de quête que j'utilise, il sera bientôt dispo sur le blog dans la rubrique boîte à outils ainsi que le programme GAME MASTER enrichi et traduit en français entièrement compatible aussi avec notre version 2011.

---

ludooo77 (2012-01-15 03:54:30)
bravo et merci !!!!

Maike05 (2012-01-16 05:02:52)
Superbe, !
Par contre, j'ai trouvé une petite faute d'orthographe sur la carte potion de bataille: c'est "trouvée" à la place de "trouvé" ;)
Bonne continuation !!
Maike.

Anonymous (2012-01-16 07:51:53)
Joli travail messieurs !! Bravo :)
Par contre je l'ai comparé avec celui de l'ancienne

version 2011 de Karak varn, et je vois que la disposition des quêtes (monstres, pièces) est complétement différente entre les deux. Je ne comprend pas trop pourquoi ?
Merci

Anonymous (2012-01-16 10:45:22)
HEROQUEST REMASTER REPOND :
A Maike : Merci Maike, je note ! ;)
A ANONYME : Nous bossons sur la version 2011 du jeu et de ses extensions, comme si l'éditeur MB avait repris son jeu pour l'améliorer, le rééquilibrer etc... Tout ce que nous livrons en PDF a été testé par des acharnés pendant des années, tout a été rééquilibré suite à ces tests, puis retesté... Chose que les auteurs n'avaient jamais fait faute de moyen. Du coup, on se retrouve avec des quêtes originales parfois injouables, ou avec des erreurs... Tout cela a été corrigée. La topographie des quêtes a aussi été changée pour être plus logique avec les textes et l'histoire des campagnes. Et aussi pour contenter les joueurs de la première heure qui connaissent par coeur les quêtes originales. Tous nos travaux sont basés sur les principes énoncés ci-dessus, je pensais que c'était clair...
Si tu regardes bien le premier livre de quêtes, les changemens sont beaucoup plus mineurs que sur Karak Varn, mais il y en a. Plus de trésors de quêtes...etc. Par contre, quand HEROQUEST FRANCE réécrit ses quêtes, il veille à garder exactement le même nombre de portes, de pièges, de passage secret, de monstres, d'éboulis que dans les versions originales. Cela permet de ne pas dénaturer les quêtes.
Crois moi, son travail est remarquable, il a bossé plus de 5 ans sur les règles et les extensions, avec deux groupes de beta testeur aujourd'hui complètement écoeurés du jeu... Fais nous confiance, tu as entre tes mains, la version ultime de KARAK VARN, celle que les auteurs auraient voulu livrer à l'époque... La version la plus passionante, la plus équilibrée et la plus abordable qui soit. FONCE ! Imprimes ! Et bon jeu à toi !

HeroQuestFrance (2012-01-16 11:28:31)
Non c'est bien trouvé "é" car dans la phrase il s'agit du flacon trouvé et non pas de "la potion trouvée".
Je suis en train de passer la certification Voltaire et lol tu m'as fait une terrible peur là ...

Anonymous (2012-01-16 14:27:56)
Ok merci à toi pour toutes ces précisions.
En tout cas, c'est vraiment impressionnant le travail réalisé par vous tous !!! J'en reste bouche baie... et la qualité est au rendez vous comme tu dis.
Je n'ai pas encore eu trop le temps de dépoussiérer mon Héro Quest mais je ne vais pas tarder :)
Dommage que l'on ne puisse pas tester avec vous ;)
Bon courage à vous tous !

Anonymous (2012-01-17 10:26:22)
HEROQUEST REMASTER REPOND :
Je n'ai pas encore eu trop le temps de dépoussiérer mon Héro Quest mais je ne vais pas tarder :)=> Fonces mon gars, prends tes peintures, tes ciseaux et ta colle ! Ca vaut le coup ! Tu as des tonnes d'idées sur le blog pour le dépoussiérage, il manque juste quelques tuto, faut que je m'y colle bientôt !
Dommage que l'on ne puisse pas tester avec vous ;)=> Ah ça, je suis le premier interessé. Le problème de la distance ! En attendant qu'ils inventent la téléportation, faudrait trouver un moyen de jouer en ligne, genre un soir par semaine via forum en postant des photos de la partie, ou via MSN avec Webcam... Creusons encsemble, je rêve de ces soirées là ! D'autant que les joueurs, c'est dur à trouver !
Bon courage à vous tous !=> Merci, on n'en a jamais assez avec tout ce qu'il nous reste à boucler... A bientôt !

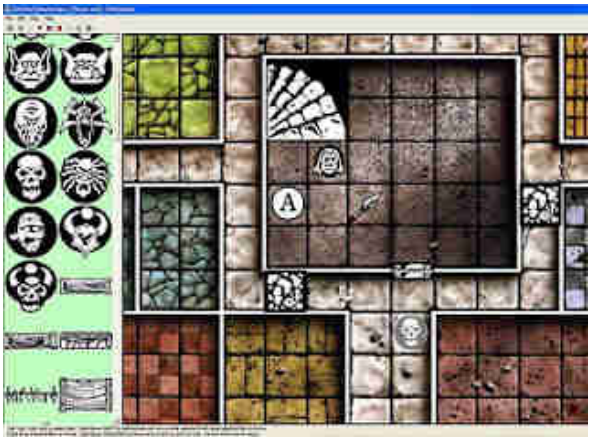
3.1.4 FORUM.. (2012-01-15 04:29)

Le forum du blog est désormais accessible directement via le bouton "courrier des lecteurs" à droite.
J'ai remarqué que certains d'entre vous continue d'y poster des choses très interessante.
Je promet donc d'y être un peu plus actif et d'y passer au moins tous les 2 jours.
A bientôt donc, sur le forum.

3.1.5 BOITE A OUTILS +++ (2012-01-15 05:05)

La Boîte à Outils du blog a enfin été mise à jour.

Au programme, le soft GAME MASTER en français, overboosté avec des packs de quêtes en français aussi. Ce programme vous permet de tester vos propres quêtes, de jouer sans joueur sorcier et même de jouer seul. Tout le programme a été adapté à notre version 2011 du jeu et est donc entièrement compatible !



Suite du programe, le tant réclamé EDITEUR DE QUÊTE que j'utilise pour mes remaster. Entièrement extensible il permet de faire des plans de quêtes en couleur très précis. Certainement le meilleur éditeur de quête pour HEROQUEST.
Merci Qui ?

Wizzman (2012-01-16 02:23:44)
merci pour l'éditeur de quêtes, formidable
par contre pour le GAME MASTER, j'ai un souci quand je le lance, il m'affiche :
"runtime error 339" component Comdlg32.ocx or one of this dependencies not correctly registered a file is missing or invalid.
et j'ai bien suivi la procédure d'installation
quelqu'un à le même problème?

Anonymous (2012-01-16 08:07:19)
ENFIN!!!!
Depuis que j'ai vu tes plans de quête, j'attends ce jour!!!
Tu sais te faire attendre.
Merci encore!!!

Elessar

Anonymous (2012-01-16 10:35:51)
HEROQUEST REMASTER REPOND :
A Elessar ; Oui désolé pour l'attente... Il a fallu tout revoir pour le compiler en ZIP, un travail de malade en plus de tous les projets auxquels je participe, j'ai fait au mieux, mais on m'a souvent donné des coups de pieds au c... pour que je le balance sur le blog... Content de faire des heureux ! Amuses toi bien et envoie moi tes créations !
A WIZZMAN : As-tu bien copier les fichiers contenu dans le dossier installation dans ton repertoire WINDOWS/SYSTEM ou SYSTEM 32. Le prog est peut-être pas compatible vista ou seven. Je suis toujours sous XP(je sais je suis un ringard)

Wizzman (2012-01-16 23:56:19)
oui j'ai copié les 2 fichiers dans windows (system et system32) et je suis plus moderne :) je tourne sur vista et seven (mais par moment je regrette XP). doit y avoir un problème de compatibilité.

3.1.6 DONJON FIMO, LE PLATEAU DE JEU (2012-01-18 08:49)

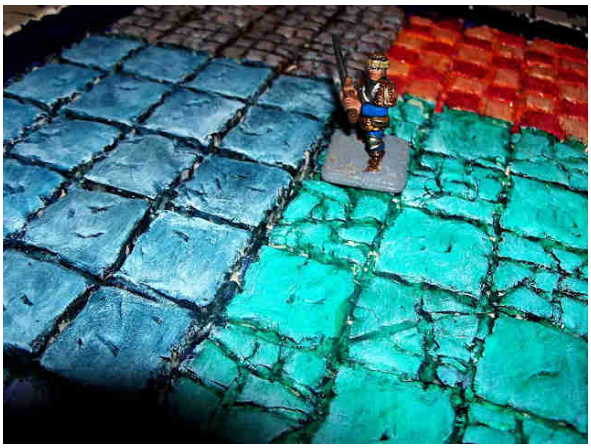
J'ai commencé, hier, la création du plateau de jeu en relief. J'ai donc laissé tomber mon idée de faire les salles en pate fimo (trop long, trop coûteux), en moule hirst arst (trop cher, trop contraignant, trop formaté)... Je me suis juste lancé. Direction Leroy Merlin, 2 plaques de polystyrène extrudé (pas celui qui fout des billes partout, l'autre plutôt) : 9 euros, les deux grandes plaques. Avec ça, j'ai de quoi faire le plateau et toutes les tuiles des extensions !
J'ai donc d'abord fait un tracé au feutre de toutes les cases (2,5cm x 2,5cm). Avec le recul, j'aurai peut-être du faire des cases de 3 sur 3. 2,5 c'est un poil plus grand que les cases originales (qui font en moyenne 2,3x2,3cm) ce qui permet de ne pas tout fouttre en l'air quand on manipule les figurines.

C'est ma première expérience avec le polysty extrudé et je trouve que je ne m'en sors pas trop mal. C'est loin de valoir les superbes créations des fans de wargames (voir le forum "Warhammer Forum") mais ça me satisfait assez.

Côté peinture, rien n'est encore définitif à part certaines salles. La salle jaune est bien trop jaune, je vais la foncer un peu. Les couloirs sont violets tout simplement pour économiser ma peinture noire ! (j'ai déjà vider un tube entier !)

En positionnant les quelques éléments de mobilier que j'avais refait dans mon projet donjon fimo (voir les épisodes précédent) je me rends compte du potentiel de mon plateau. Et se pose alors le vrai problème, la question essentielle : faut-il bannir tous les éléments carton du jeu ? La réponse semble évidente.
Exit donc tous les éléments carton des mobiliers, exit les portes, les jetons éboulis, oubliettes et autres... Bref, un gros travail m'attend !

L'ensemble du plateau sera ensuite verni. Il faut aussi que je fasse les finitions (matière blanche dans les creux à colorier au feutre noir). Je vais aussi rajouter des petits détails ça et là grâce à ma boîte à rabbiots (crânes, rats, pièces d'or, parchemins, armes brisées, boucliers, tâches de sang, rocher...etc). Peut-être un peu de flocage à certains endroits (herbes, sables et buissons)...etc.



Les avantages de cette méthode sont nombreux :
- En 4 jours environ, on a un plateau de jeu beau et convaincant.
- Vraiment pas cher !
- Permet de faire plusieurs plateaux (en gardant la même configuration, je vais en faire un gris, un forêt, un grotte, un nain, un crypte...etc)
- Possibilité d'encastrer des murs fin en cartons dans les creux des salles.
- Le poids du plateau, presque aussi léger que celui en carton.

Côté désavantage :
- N'est peut être pas très solide... Seul le temps me le dira
- Euh... Beh je crois que c'est tout...

Bref, lancez-vous aussi et envoyez-moi vos photos ! Le concours est lancé ! Chaque participant verra sa photo de son plateau en première page du blog !
A très bientôt pour les photos du plateau terminé... J'y retourne !

Maike05 (2012-01-18 15:10:19)
Très sympa, moi je voudrais me lancer dans la création d'un plateau en liège car ce matériaux offre directement la texture recherchée de pierre usée. Un seul petit brossage à sec ou alors un tamponage avec un morceau d'éponge fera l'affaire !
De plus, le liège est vraiment bon marché, très facile à travailler et à couper. Il résisté à la sous couche à la bombe (le polystyrène fond...)
Par contre pour mes caverne en 3D, je vais m'amuser avec du papier mâché et du carton ! Je pense que ca donnera très bien aussi :)
MAIS tout ca c'est pas pour tout suite car pas le temps.... :'(

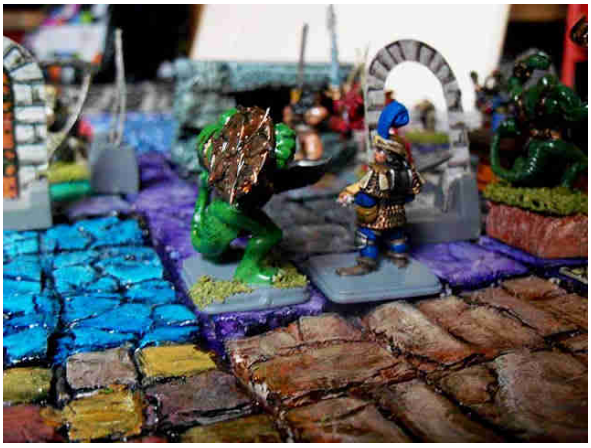
J'ai hâte de voir la suite !

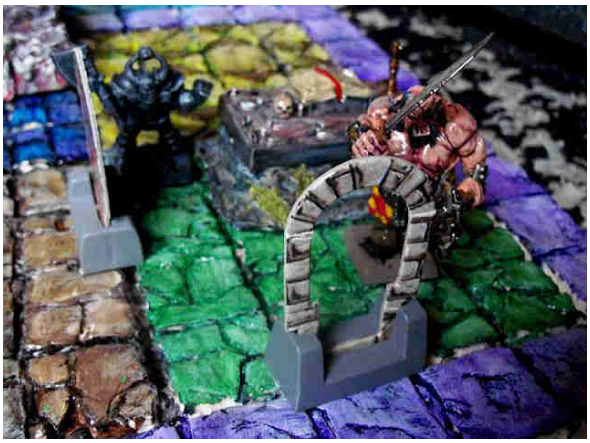
Anonymous (2012-01-18 23:25:48)
Travail de malade les gars... Franchement çà en jette un max, tu es bien courageux, et Maike aussi. En tout cas félicitations, et bon courage!
PS: tes skavens partent aujourd'hui.
Elessar

Oniria (2012-01-18 23:36:33)
oui mon précieux tu as bien entendu... Mes Skavens... Tu leur a préparé un petit nid bien douillet, un plateau 3D mon précieux, et ils arrivent sssssss...
Maike, je ne connais pas du tout le liège, mais je peux imaginer le rendu... Je te souhaite bon courage, mais j'ai tenu à sculpter chaque dalle moi même, avec ma sueur, pour avoir exactement les mêmes motifs que le plateau original.

3.1.7 CA SECHE... (2012-01-19 05:07)

Plateau terminé ! (du moins la sculpture, la peinture et le vernissage...). Il me reste les détails à ajouter (squelettes, crânes, rats, tâches de sang, armes brisées, pierres, bois pourri...etc).





Partie test avec mes joueurs prochainement, j'ai hâte de voir leur tête...

---

wizzman (2012-01-19 06:19:28)
waouh, du beau boulot, superbe, par contre un détail qui me dérange (c mon avis, hein) c la couleur des couloirs, mauve c bizarre, et pour la lecture du plateau, c difficile. La couleur de la pierre (comme la pièce centrale)serait plus "réaliste", et faire la pièce centrale en mauve. BRAVO encore pour cette réalisation, moi je reste avec mon plateau modulable en carton, je vais le ré-imprimer avec des cases 3x3 pour essayer.

Anonymous (2012-01-19 09:11:56)
Tu n'as pas perdu de temps, super boulot!
Elessar

3.1.8 LA FIN DU MONDE ARRIVE PLUS TÔT QUE PREVU FINALEMENT... (2012-01-20 08:23)

Eh oui, MEGAUPLOAD a succombé aux sortilèges outre atlantique du sorcier Obama... Une foudre sans concession, sans préavis, qui fout tout mon travail de petit artisan bénévol à la poubelle !
CHIOTTE ! CHIOTTE ! CHIOTTE !
Bref, vous l'aurez compris, tous mes liens LEGAUX sont donc définitivement mort. Inutile d'inonder ma boîte mail de commentaire "je ne peux pas télécharger vos trucs, vous êtes nul !", ce n'est pas ma faute ! Remerciez les agents mulder et scully du FBI...
Un fan du blog m'a proposé d'héberger mes fichiers en FTP en attendant mieux, le tout étant de trier mes bonnes versions parmi mes 70Go de boulot concernant le remaster et le blog... Bref, c'est pas gagné...
CHIOTTE ! CHIOTTE ! CHIOTTE !
Bref, moi qui n'ai jamais piraté et qui voyait MEGAUPLOAD... Attendez... Jamais piraté...Hum... Ca sonne bizarre cette phrase.. Bref... Pour moi MEGAUPLOAD était le moyen gratuit de partager mon travail bénévolement, pour faire plaisir aux fans du jeu... Coup de poignard dans le dos ! AAAAARGH !
Je suis ouvert à toute alternative GRATUITE pour héberger mes travaux... Merci de votre aide et encore
CHIOTTE, CHIOTTE, CHIOOOOOOOOOOOOOOOTTE !

Anonymous (2012-01-20 09:05:40)
Bonsoir. Vraiment désolé pour tout ce travail, qui a reçu un sort de disparition...
Je t'invite d'ores et déjà à utiliser l'hébergeur:
http://www.fileserve.com/
Moi aussi, j'ai perdu de nombreux fichiers hébergés...
Bon courage.
NB: si tu as besoins d'aide.

Les Drieux au Canada (2012-01-20 10:43:11)
Salut !
Tu peux éventuellement tenter Google DOC. Perso, c'est là dessus que j'héberge mes documents professionnels, personnels ainsi que mes JDR amateurs.
Tu peux y mettre n'importe quel type de fichier, et les partager de plusieurs façons (privé : non partagé / public : pour tous / restreint à des utilisateurs ou à ceux qui ont le lien etc.).
Par défaut, il n'y a que 1 GO d'espace je crois (mais c'est suffisant pour partager les différents livres HQ non ?) mais pour à peine 5 dollars par an (donc quasiment rien), on passe à 20 GO. C'est d'ailleurs ce que j'ai fait, et ces 20 GO sont utilisables à la fois pour Google Doc, GMail et Picasa (pour les photos).
Je te le recommande.

Stefan (2012-01-20 11:43:08)
Quelle est la taille des fichiers que tu dois héberger ?
Wordpress (autre plateforme de blog) permet de stocker 1 Go gratuitement, avec une limite à 50 Mo par fichier.
En attendant si tu as besoin d'un hébergement temporaire, je peux les mettre sur mon hébergement perso (www.geekdad.fr). Pour me contacter : geekdad.fr@gmail.com

Oniria (2012-01-21 00:15:34)
HEROQUEST REMASTER REPOND
Merci pour toutes vos astuces... Je pense que je vais opter pour Google Docs parce que ce genre d'hébergeur gratuit ne semble pas héberger de fichiers frauduleux et ne risque donc pas d'être la cible d'hadopi ou du sorcier obama.
Toutefois, espérons que le groupe anonymous (qui a encore fait un coup d'éclat, bravo) ne ferme pas tous les hébergeurs gratuits en signe de protestation.
KARAK VARN a été réuploadé sur Google Docs, lien sur la page de téléchargement, merci de tester et me dire si ça fonctionne...

Stefan (2012-01-21 04:43:05)
Le lien Karak Varn pointe vers un fichier jpeg, est-ce une erreur ?
Les 3 autres liens Google Docs sur la page ne fonctionnent pas pour moi. Message d'erreur : "Désolé, la page (ou le document) que vous souhaitez afficher n'est pas disponible."

Les Drieux au Canada (2012-01-21 09:34:49)
Chez moi, ça marche sauf le troisième lien qui renvoie à une image

wizzman (2012-01-22 08:08:42)
bon j'ai rien compris comment faut faire pour télécharger les fichiers, aucun des 3 ne fonctionne, pas compris :(

3.1.9 PASSE MOI LA PELLE...

(2012-01-20 22:53)

Suite aux quelques remarques d'internautes, j'ai repris le plateau 3D... Je suis sorti acheter un tube géant de peinture acrylique noire afin de repeindre intégralement les couloirs du plateau, en gris. En effet, les couloirs ne ressortaient pas bien par rapport aux salles.

J'ai aussi décidé de creuser les couloirs pour faire plus encore la distinction entre salles et couloirs... Et ça n'a pas été simple de creuser toutes ces cases, surtout sans les outils adéquats.

Voilà, j'attends patiemment que le vernis sèche avant d'attaquer les finitions. Je compte ajouter des squelettes, des torches et des boucliers aux murs des couloirs, des tâches de sang et toutes sortes de petits détails qui vont rendre l'ensemble plus vivant...

---

wizzman (2012-01-22 08:10:32)
ah ben là c beaucoup mieux comme ça BRAVO et bon courage pour la suite.

3.1.10 OUF ! LES LIENS SONT DE RETOUR ! (2012-01-21 05:25)

Ca y est ! Tout le contenu téléchargeable du blog (ou presque) est désormais hébergé par Google Docs. A priori, tout devrait marcher ! (merci de me le signaler...)
Les liens des pages suivantes ont donc été mises à jour :
- Edition 2011
- Boîte à Outils
- Sur un Plateau
Du coup, quitte à refaire du upload, j'ai modifié et rajouté certaines choses aux fichiers que vous connaissiez déjà. Concernant les changements, voici le listing.
PAGE EDITION 2011 :
- Aucun changement, tous les liens sont réédités.
Le mode solo de l'édition espagnol n'a pas été réédité pour l'instant.
PAGE BOÎTE A OUTILS :
- Game master : Nouveau pak avec un fichier install qui devrait peut-être corriger le fait que le programme ne marche pas sur certains systèmes. Pak de quêtes complets pour Karak Varn et le Retour du Sorcier.
- Editeur de Quête : Grosse mise à jour, pak de 100Mo ! Au programme, bestiaire étendu, nouvelles tuiles et nouveaux plateaux inclus et plein d'autres surprises.
- NOUVEAU ET INEDITS, FAITES VOS CARTES !
J'ai rajouté ce gros pak (40Mo) qui sont mes fichiers sources du remaster (enfin diront certaines mauvaises langues !). Au programme donc, si vous possédez photoshop CS8 ou version supérieure, vous pourrez fabriquer vos propres cartes sous le même modèle que mes remaster... J'attends vos créations et vos commentaires.
- GENERATEUR DE DONJON, pas encore dispo, mais l'ultime version dans les jours qui vont suivre...
PAGE SUR UN PLATEAU :
- Nouvelles tuiles officielles pour le plateau de Warhammer Quest
Finalement, les foudres du sorcier Obama n'ont pas eu raison de mon blog ! Mwhahahahahaha, méfions nous tout de même de son apprenti, l'Archimage Anonymous...

Anonymous (2012-01-21 13:11:14)
Voilà, çà c'est de l'éditeur de quête! TOUT y est!
Merci!
Elessar

wizzman (2012-01-22 08:30:56)
J'ai réussi à récupérer les plateaux sup de warhammer, mais par contre pour les 3 programmes du dessus, y'en a aucun qui fonctionne, ou y a un truc que j'ai pas compris :(

Oniria (2012-01-22 12:56:20)
HQ REMASTER REPOND A WIZMAN
Je viens de vérifier les liens, tout marche impec WIZMAN, je comprends pas ton problème. Dans le menu à droite, tu as des boutons. Ca emmène à des pages qui répertorient les liens de téléchargement, tu cliques sur un lien (titre ou image) et tu arrives sous google docs. Là, dans le menu (File, view...etc) tu vas dans file et tu clique sur download original (ou ctrl S)... Voilou, c'est on ne peut plus clair je pense pas pouvoir faire mieux. Sinon, pour info, faites vos cartes n'est pas un programme, ce sont mes fichiers sources de remaster pour faire vos propres cartes avec le look de notre version 2011 du jeu. Vous aurez donc besoin de photoshop pour ouvrir les fichiers et les modifier...

ghan (2012-01-23 00:00:27)
en revanche pour moi, obama m'a coupé toute fonctionnalité !!!
je suis sur que des Membres du FBI urine sur mes précieux fichiers...si jamais je trouve une video :)
Pourrais tu héberger teporairement un lien pour mon extension?

Wizzman (2012-01-23 01:42:26)
Bon il y a une amélioration, j'ai téléchargé (sur un autre PC) le fichier du game master (qui fonctionne avec Vista maintenant et même sous Seven, je l'ai essayé), par contre pour l'éditeur de quête et les cartes quand je clique sur "download" (ou ctrl s) il m'affiche dans une nouvelle page :
Sorry, we are unable to scan this file for viruses.
The file exceeds the maximum size that we scan. Download anyway
voilà donc la je comprends pas (il me le fait sur les 2 PC vista et seven) la poisse!!!!!!

Oniria (2012-01-23 10:18:49)
arf, pauvre wizman, t'as la poisse ! (qu'est ce que ça me manque megaupload). Content en tout cas que game master fonctionne sous vista et mm sous seven (miracle !)
Bon alors écoutes bien, indice ; download anyway=télécharger quand même ! Donc tu cliques dessus. Ca veut dire que tu acceptes de télécharger mm si google n'a pas pu scanner l'archive pour vérifier s'il y a des virus...Mais fait moi confiance, Y A PAS D VIRUS !!!! Je mets des archives propres en ligne ! Google doit faire des scans auto avant d'autoriser le download, un peu comme msn, comme l'éditeur fait 100Mo, il pédale dans la choucroute. Bon, j'espère que ça va marcher, tiens moi au courant...

wizzman (2012-01-24 00:13:26)
ouf c bon j'y suis arrivé, c'était quand même plus simple avec megaupload. merci

Anonymous (2012-01-27 08:36:14)
Petite question:
Serait-il possible que l'éditeur de carte voit le jour sur

Mac...?
J'aimerais bien l'utiliser- _-

3.1.11 L''EXTENSION BESTIAIRE ARRIVE ENFIN ! (2012-01-26 15:31)

Depuis le temps que je voulais enfin des stats pour mes figurines Games Workshop, la tâche a été ardue, mais l'Empereur me récompensera grandement... Nan, j'm'en fiche de l'Empereur, je suis déjà récompensé !

Comme vous pouvez le voir, j'ai instauré un code couleur pour distinguer d'un seul coup d'oeil les différentes familles de monstres :
- vert foncé => peaux vertes
- vert clair=> morts vivants
- beige => skaven
- marron=> animaux et grands monstres
- noir=> créatures du chaos
- rouge=> démon

Mon but n'est pas de faire un bestiaire exhaustif et indigeste (comme beaucoup ont déjà pu le faire) mais plutôt de proposer des créatures issues du monde de Warhammer et Games Workshop, l'univers le plus proche d'Heroquest finalement. Je n'ai pas voulu inclure de monstres donjons & dragons qui sont justement propres à donjons et dragons et pourraient dénaturer le jeu.
Ces trois planches de cartes font déjà un bon gros bestiaire, assez varié. Si l'on ajoute à ça les monstres officiels de la boite de base, plus les ogres, plus les monstres des extensions US on se retrouve avec une belle panoplie de vilains à charcuter !
Je pense donc que je ne rajouterai rien de plus, inutile donc de me demander des tyraneunoeil, ou des gobelours, ou encore des kobolds, des manticores et je ne sais quel autre curiosité...
SURTOUT N'IMPRIMEZ PAS ENCORE CES PLANCHES !!! Elles sont succeptibles de changer, d'autant que je prépare une surprise de taille... Un peu de patience mes amis...

Anonymous (2012-01-27 02:42:31)
Trop fort !!!
Hier soir je me disais justement ou en etait le bestiaire qui été présenté au mois d'aout 2011 et ce matin PAF que du bonheur !!!
Romimi

Wizzman (2012-01-27 02:52:01)
que de monstres supplémentaires à éliminer dans les donjons sombres :) et bravo pour ses réalisations.
la goule est très sympa ainsi que l'horreur rose. Deux trois petites idées pour le géant, (il y aura du boulot pour le tuer), il faudrait juste une précision pour savoir ou il tombe quand il meurt et sur combien de cases (je vois bien 2 cases) et surtout 5 cases de déplacement c trop surtout dans les couloirs ou sa taille le géne (je pense à 3 cases max), pour l'araignée géante un p'tit point de vie sup. serait bienvenue (elle est GEANTE quand même), pour les skavens coureurs un 15 en déplacement serait logique (même dép. que le skaven et assassin sinon). et ebfin le DRAGON la c du costaud, faudra pas aller le chatouiller en tutu, mais les points d'esprits sont trop important je trouve, car il ne lance aucun sortilèges (il en posséde plus que notre ami Balur et le Seigneur sorcier).
j'espére que mes idées pourront être utiles A+

Anonymous (2012-01-27 09:59:15)
Super Bestiaire, très varié! Petite question, quelles sont tes sources pour les illustrations?
Encore une fois, vraiment du bon boulot.
Elessar

Oniria (2012-01-27 10:49:53)
HQ REMASTER REPOND :
@Wizzman : merci à toi pour toutes ces remarques

judicieuses ! Concernant l'araignée, c'est OK je change ça illico !
Le géant sera interdit dans les couloirs ! (nan je valide tes changements aussi je me demande juste comment faire tenir tout ça sur sa carte...)
Concernant les Skavens je suis pas d'accord, 15 c'est vraiment too much ! Je veux pas qu'ils traversent le plateau en 2 tours, 12 c'est déjà beaucoup, mais je vais ajuster par rapport à l'assassin.
Pour le dragon, je baisse les points d'esprit, c'était juste rapport aux dragons qui sont tous des sages, c'est valable en jdr mais dans heroquest faut plutot une grosse bébête très bourrine et pas trop maligne !
Merci beaucoup en tout cas pour toutes ces remarques constructives !
@Elessar
Merci pour ton soutien !
Concernant les illustrations j'ai galéré, je voulais garder le style retro d'HQ, illustrations grossières à la peinture. Je pense que le mieux c'est de les faire, et je crois vraiment que je vais m'y coller. Les illustrations que j'ai mise faut trop propre pour HQ et elles ne me satisfont pas ! Sinon, elles viennent de warhammer jdr, wargames ou de fan art sur le net (les démons). Il y en a aussi de Donjon & dragon 4th edition (le bestiaire)... Mais je ne veux du 100 % self made, donc c'est temporaire...

Walther (2012-01-28 02:13:55)
Super, c'est ce qu'il me fallait! Comme si souvent sur ton site, d'ailleur ...
Je suis aussi un fan d'HQ (c'est évident, qui ne pourrait pas l'être, pff) et je suis ton travail depuis bientot un an... et je dois dire que ton site m'a bien servit a améliorer mon Heroquest (acheter en Nerlandais sur Ebay ^^').
Donc pour tes heures de dévouement, merci, ton site est parmi les meilleurs, en ce qui concerne HQ.
Bonne journée et bonne continuation dans ta passion.
Je laisse un petit lien, celui d'un site qui me sert aussi de temps en temps pour HQ (tu dois sans doute le connaître mais on ne sait jamais!)
http://heroquest.nextlevel.free.fr/

3.1.12 DES BEBÊTES... ENCORE DES BEBÊTES... (2012-01-27 16:42)

Afin de rester dans le look old school des cartes originales et pour que les illustrations des cartes ressemblent le plus possibles aux figurines (comme les cartes du jeu original d'ailleurs), j'ai décidé de faire moi même les illustrations des cartes monstres. Comme ça en plus, pas de problème de copyright !!! Et toc !

Sanguinaire de Khorne
Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 8 Cases
FRENESIE : Le Sanguinaire peut attaquer deux fois lors de son premier tour.
IMMUNITE : Le Sanguinaire est imunisé à tous les sortilèges du Feu et tous ceux qui affectent l'esprit.

Horreur Rose
Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 6 Cases
MORT LENTE : Si un héros tue l'Horreur Rose, celle-ci lance un dé de combat. Si elle n'obtient pas de crâne, elle survit et regagne 1 point de vie.

C'est long à faire mais franchement je trouve que ça vaut le coup. Non seulement je ne vole aucun artiste, mais en plus elles collent parfaitement au reste de la collection. Bon j'y retourne, il m'en reste un paquet à faire. N'oubliez pas de laissez des commentaires, merci...

Reivax (2012-01-27 23:20:05)
J'adore le style.

Wizzman (2012-01-29 00:53:01)
Merci que mes quelques idées sur les nouveaux monstres t'on plus, et la encore une superbe surprise, car vraiment les nouveaux dessins collent impeccablement avec les cartes de monstres d'origines, bonne continuation

Romimi (2012-02-01 03:30:20)
Bravo une nouvelle fois :) que de bonne surprise ;)

3.1.13 DES BEBÊTES, TOUJOURS DES BEBÊTES, ENCORE PLUS !!!! (2012-01-29 08:40)

Nouvelles illustrations des cartes bestiaires... Pfiou... J'en suis à peine à la moitié, mais j'y arriverai !

Gobelin de la Nuit
Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 10 Cases
HAINE : Au premier tour d'un combat contre un Nain, le Gobelin de la nuit peut relancer l'un de ses dés d'attaque. Le second résultat doit être accepté.

Goule

Attaque
Défense
Vie
Esprit 0
Déplacement 6 Cases
CANIBALISME : Lorsqu'une Goule meurt, toute autre Goule qui lui est adjacente peut la dévorer et regagner 1 point de vie. Son total de points de vie ne peut jamais dépasser le total initial. Cela ne compte pas pour une action.
DEFENSE ACCRUE : La Goule se défend avec des Boucliers Blancs.

Porteur de Peste

Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 6 Cases
MALADIE : Lorsque le Porteur de Peste obtient au moins un Bouclier Noir sur son jet d'attaque il transmet la peste à sa cible. Un héros atteint de peste divisera par deux son nombre de dés d'attaque ET de défense (en arrondissant au supérieur) et il ne lancera plus qu'un seul dé pour se déplacer jusqu'à la fin de la quête.

Nain du Chaos

Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 7 Cases
ARMURE DU CHAOS : Le Nain du Chaos se défend avec des Boucliers Blancs.

Rat Ogre

Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 6 Cases
FRENESIE : Le Rat-Ogre attaque 2 fois lors de son premier tour de jeu.
STUPIDITE : Au début de chacun de ses tours de jeu lancez 1 dé ordinaire. Si le résultat est inférieur à 3, le Rat-Ogre n'attaquera pas ce tour. Il pourra cependant se défendre normalement.

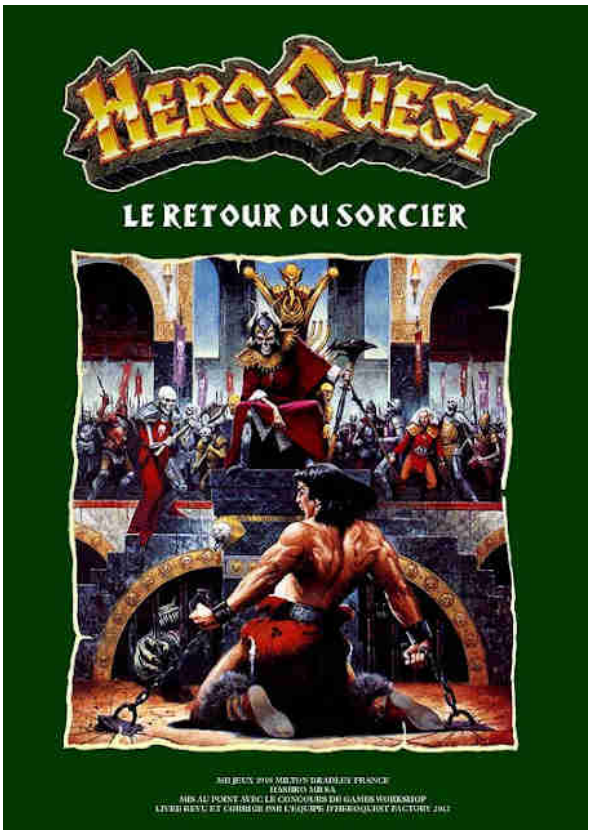
Snotling
Attaque
Défense
Vie
Esprit
Déplacement 12 Cases
SURNOMBRE : Si les Snotlings sont plus de 3 dans une même salle ou un même couloir, le héros perd 1 dé d'attaque OU 1 dé de défense (minimum de 1 dé).

---

ghan (2012-02-01 05:04:29)
j'adore le design vintage!!!
Eventuellement j'aurais, un villageois, un spectre et un gardien a redessiner^^^(sifflote..aucun sous entendus^^)

3.1.14 LE RETOUR DU SORCIER 2012 !!! (2012-01-30 04:41)

Sans transition, sans annonce spéciale, et surtout, comme un cheveux sur la soupe, regardez ce qui vient d'arriver tout beau tout propre dans la page téléchargement Edition 2011 :



Au programme, toujours la relecture passionante des 10 quêtes par Heroquest France (testées avec fureur par son équipe de Beta Testeur qui sont aujourd'hui en thérapie de groupe sous prozac et tranquilisant), mais aussi 5 nouvelles cartes trésors (inédites à cette version) et les 3 trésors de quêtes de la version américaine de l'extension. Toujours les tuiles à imprimer, et la NOUVELLE FEUILLE DE MARQUE pour l'extension.
A noter, d'ailleurs, la Feuille de Marque pour Karak Varn a été incluse dans le PDF de l'extension, qui a, du coup, subie des retouches mineures pour l'occasion. En effet, les flèches des portes d'entrée et de sortie des quêtes mordillaient sur les titres des pages... Si vous avez déjà imprimé l'extension, ne vous inquiétez pas, le contenu n'a pas changé, c'est juste pour parfaire un peu plus notre boulot (on est pro où on ne l'est pas !)
Régalez-vous ! Bonnes parties, je fonce sur CONTRE LA HORDE DES OGRES ! (petite pause dans le bestiaire qui m'a bouffé une moitié de mon cerveau, mais rassurez-vous, je le terminerai, il le faut !)
Merci encore à tous d'être toujours plus nombreux sur le blog... Quand je me suis lancé dans ce "pe-

tit" projet, j'étais loin de me douter que mon blog pourrait atteindre plus de 50 000 visites (et pourtant on y est !). Vivement les 100 000 que je vous balance un truc bien spécial pour l'anniversaire ! N'oubliez pas qu'il y a toujours le forum, et merci encore à tous ceux qui prennent le temps de poster des commentaires, toujours constructifs et de bon aloie.

A très bientôt, mes Héros ! Et... gare au Sorcier !

---

maleficient (2012-01-30 06:35:01)
Waow, je l'attendais celui-là...
J'ai pas encore zieuté les quêtes, mais déjà, les nouvelles cartes trésor sont géniales ! Des pièges aux conséquences originales et un peu boostées ! Nice work !

Wizzman (2012-01-31 04:06:59)
Merci encore une fois pour cette remasterisation des quêtes, que du bonheur, par contre j'ai "épluché" les quêtes, et pour la
N°8, "la cité interdite", il manque toutes les références (A,B,C,....) sur le plan, un p'tit oubli à corriger avant d'imprimer tous çà.

Anonymous (2012-02-01 00:20:52)
HQ REMASTER
ET Meeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeerrrrrrde ! merdeu ! merde !
Fallait que ça arrive, on croit toujours que c'est parfait et... Merci pour l'info Wizzman,Je corrige ça le plus vite possible...

maleficient (2012-02-01 02:35:12)
Si, je puis me permettre, j'ai l'impression qu'il manque aussi une porte secrète ou une porte dans le quartier sud ouest de la quête 9. On dirait qu'il n'y a pas d'accès au couloir qui mène à l'escalier.
:)

Romimi (2012-02-01 03:28:44)
Merci pour ce superbe travail , ne craque pas en route pour la suite ;)

Wizzman (2012-02-01 04:51:02)
oui effectivement dans la quête 9, il n'y a pas d'accés, je l'avais pas vu, bien vu :)

Anonymous (2012-02-01 05:02:18)
HQ REMASTER REPOND
Oh putain ! Monumental error !
Merci les gars pour le débogage, moi qui allait imprimer ! Bon rassurez-vous c'est corrigé, la quête 8 et 9 ! Ca devrait être mis à jour sur le blog ce soir. Avec au programme des versions économiques de tous les PDF (noir et blanc et sans fonds perdus pour ceux qui veulent imprimer chez eux à pas cher), et surtout, enfin les PDF en version HD sans compression JPG merdeuse ! (attention, fichiers lourds !)
Merci encore pour votre détermination à faire de ces PDF des trucs perfecto ! Continuez à ouvrir l'oeil, les miens se ferment...

Anonymous (2012-02-08 04:51:52)
Super boulot, encore une fois. Est-il prévu une réédition de cette qualité pour Space Crusade ? Les droits devraient être plus difficiles à obtenir, mais sait-on jamais...

Anonymous (2012-02-08 13:10:16)
Heroquest remaster répond à Anonyme :
(Voix de Robocop) : Vous êtes sur la propriété de Games Workshop, veuillez immédiatement lâcher vos outils de remaster, vous êtes en état d'arrestation. Un Dreadnought viendra vous incarcérer pour une durée minimum de 3 millénaires. Si vous tentez de fuir à la vitesse de la lumière, vous serez chewbacisé !
Plus sérieusement, en parlant du remaster de Heroquest et de ses extensions, il était évident qu'on passerait ensuite sur space crusade. Mais les chiens de garde de Games Workshop n'aiment pas les saucisses. Rien n'y fait pour les amadouer, même quand on touche à des produits dont ils sont proprio à seulement 50 %. On s'est cassé les dents sur Heroquest avec eux, ils ne voulaient rien savoir "faites vos petites bidouilles mais ne piquer pas nos images et notre background", donc on a du faire ça sous le manteau. Si on touche à space crusade, je pense qu'ils risquent de se fâcher pour de bon, déjà parce qu'ils font fréquemment des rééditions édition limitée ultra collector chéro du système "space hulk" (proche de space crusade mais sans MB/Hasbro, ils sont 100 % proprio là) mais aussi parce que le background est toujours plus ou moins utilisé dans des jeux encore en vente : warhammer 40000... De toute façon, on a Heroquest à finir (encore 4 extensions bordel plus le supplément ultime le fourre tout Kit Forteresse et éventuellement des quest pack maison aussi- comme mon bestaire étendu avec plein de quêtes)... Bref, "Space-Crusade" Remaster, peut-être pour 2015...

3.2 février

3.2.1 CORRECTIFS DU RETOUR DU SORCIER 2012 (2012-02-01 13:31)

Voici comme promis, la version corrigée du RETOUR DU SORCIER 2012.
Ca se télécharge ici ! Au passage, merci encore à Wizzman et aux autres qui ont pris la peine de disséquer le PDF au scalpel, avant de l'imprimer, et qui m'ont signalé les erreurs.
Au programme, la quête 8 et 9 de corrigé donc. A priori, plus d'erreurs, foncez sur vos imprimantes, moi j'ai déjà imprimé les cartes et ça donne grave !
Bon allez, je retourne chez les ogres ;)

Pipire (2012-02-17 06:12:16)
Salut,
En voulant relier mon impression de Karak Varn, j'ai remarqué une erreur dans la quête 2. En effet, il manque une porte dans la salle correspondant à la note A (on nous parle de 4 portes et il n'y en a que 3).
Je ne savais pas où poster cette remarque donc je l'ai mise ici mais il s'agit bien de Karak Varn.
Encore merci pour ce boulot.

3.2.2 MISE A JOUR DE LA PAGE EDITION 2011 ! LES VERSIONS ECO ET HD ! (2012-02-02 16:25)

J'ai du refaire tous les exports de mes travaux, mais je tenais à proposer tous les PDF en plusieurs versions, toutes accessibles via la page de téléchargement EDITION 2011. Au programme :
- Les versions normales, compression JPG qui ont toujours été là, meilleure compromis qualité/poids des fichiers. Ce sont les versions accessibles en cliquant sur l'image aperçu des PDF.
- Les versions économiques sont spécialement conçues pour les joueurs qui ne veulent pas se ruiner à l'impression des livres de quêtes. Elles sont présentées en noir et blanc, sans fond perdu se qui permet de limiter la quantité d'encre à utiliser à l'impression. On peut donc facilement les imprimer avec une imprimante domestique à moindre coût. C'est aussi un bon moyen pour les inconditionels du jeu original de retrouver le look vintage du jeu. Attention cependant, les cartes et tuiles ne sont pas compris dans les PDF, il vous faudra donc les imprimer en couleur, les convertir en noir et blanc n'ayant pas trop d'intérêt.
- Les versions HD ne sont pas compressées en JPG mais en BMP et pèsent donc bien plus lourdes. L'idéal aurait été d'avoir des textes vectorisés pour pouvoir vraiment parler de HD et foncer chez de vrais imprimeurs, mais je ne peux malheureusement pas faire ça puisque tout à été développé sous photoshop et c'est très difficile de convertir du PSD en PDF encrypted. Bref, la qualité du PDF est bien meilleure et vous aurez des impressions de grande qualité. Ces versions rendent vraiment hommage à nos travaux, ce sont bien sur les meilleurs !

En bref, les 3 versions ont le même contenu, mais permettent de vous laisser le choix quand à la qualité du jeu que vous souhaitez, elles permettent donc aussi de s'adapter aux différents budgets, ce que je trouve important.

---

baramyne (2012-02-03 17:42:57)
Salut à toi!!!
Merci pour la HD, c'est du beau travail. Serait il possible d'avoir un plateau de jeu original imprimable en HD. Car les versions que l'on peut trouver via Google Images et autres sont vraiment de qualité médiocre, surtout pour de l'impression 60x50.Ce qui permet également de redimensionner le plateau pour plus de confort de jeu.

Anonymous (2012-02-04 01:15:12)
Salut,
tu peux essayer ce lien si tu ne connais pas déjà
http://oldscratch.smackwell.com/cgi-bin/-yabb/YaBB.cgi?num=1171021166 /80
(vers le bas de la page)
ça ne correspond peut être pas à tes attentes, mais tu

as du choix entre plusieurs tailles !

Oniria (2012-02-05 01:23:52)
T'embêtes pas à en imprimer un, t'en as un à 10 Euros sur Ebay, fonces ! http://cgi.ebay.fr/HEROQUEST-plateau-jeu-de-base-1990-/330680518590? pt=FR _YO _Jeux _JeuxSociete _Jeux _de _Société &hash=item4cfe1847be

Sylvain Broche (2012-02-06 16:38:33)
Excellent travail ! Je suis fan (de nouveau !) !!! Conyinuez comme ça !

3.2.3 GENERATEUR DE DONJON Basé sur le mode solo de l'édition 2011 ! (2012-02-04 07:08)

Il s'est fait attendre mon programme de générateur de donjon ! Ce fut une guerre sanglante, une bataille quotidienne de plus de 6 mois pour moi ! Mais ça y est, il est là ! ENFIN !!! AAAARGH !
Après le bug informatique qui a désintégré mes sources du programme (probablement un autre des maléfices de morcar !), je me suis mis en tête d'adapter le mode solo de notre édition 2011 pour en faire un programme convivial et ergonomique.
Vous le trouverez ici et plus de détails également dans la page "Boîte à outils" du blog.
N'oubliez pas, une fois sous Google Docs faites ctrl+S pour télécharger l'archive ou dans le menu FILE cliquez sur DOWNLOAD ORIGINAL.
Ce programme est véritablement génial puisque vous n'aurez plus à vous embêter à compter les jetons monstres et mobilier ni même à les posséder d'ailleurs. Vous pourrez aussi bien rejouer aux quêtes officielles de manière aléatoire (jeu de base, karak varn et le retour du sorcier uniquement pour l'instant) mais également créer vos propres quêtes grâce à un listing d'éléments (monstres, mobiliers, portes...). Tous les monstres officiels ainsi que ceux des extensions ont été inclus dans le programme ainsi que les nouveaux que j'ai développé (dont vous avez pu voir quelques unes des cartes ces derniers temps sur le blog).
Le pak contient le fichier en EXE (compatible windows XP/Vista/Seven) et le fichier SWF qui peut-être utilisé sur tablette tactile via une application SWF/Flash player (gratuite !). Le pak contient également un manuel d'utilisation de 4 pages en PDF qui détaille toutes les fonctionnalités du programme.
J'attends avec impatience vos commentaires, vos sentiments sur ce superbe "jouet" qui permet de se débarasser pour de bon du joueur sorcier !

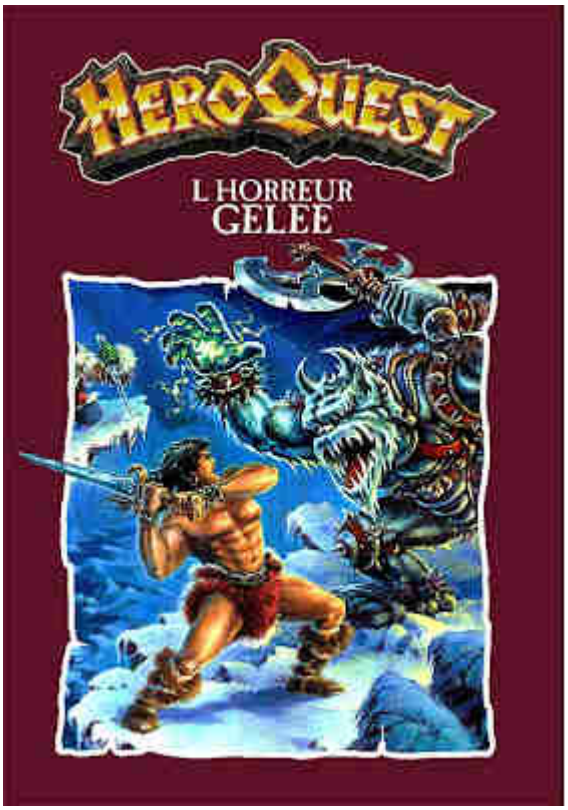
---

freDerf (2012-02-19 07:22:40)
Génial
etant souvent tout seul pour me faire une partie, je pense que ce logiciel deviendra indispensable !
allez je DL et test

freDerf (2012-02-19 08:16:11)
Une petite remarque.
Je me sert de ce logiciel pour mettre en 3D mon donjon.
Hors une partie (solo) je la joue en 1 voir 2 semaines.
Ce serait bien de pouvoir sauver une partie générer en cour.

3.2.4 HEROQUEST EDITION CLASSICS : "L'Horreur Gelée" enfin en Français ! (2012-02-08 15:41)

En cette période de froid intense, en marchant dans la neige, je pensais aux Terres du Nord, au Barbare et à... L'Horreur Gelée ! Cette créature redoutable capable de geler des pays entiers... Et je me disais... Et si toute cette neige était son oeuvre ?



C'est là que je me suis dit : "Pourquoi une extension avec autant de matos magnifique n'est-elle jamais sortie en France ??? Pourquoi bon sang ????". Du coup, à cause de sa rareté, on zieute sur Ebay et on trouve l'extension entre 350 et 400 Euros !!! Vous avez pêté les plombs ou quoi ou c'est votre cerveau qui a gelé??? En plus, tu t'achètes une extension en anglais forcément... Donc tu payes juste les tuiles et les figurines en gros... Le cours du carton et du plastique est sacrément côté en bourse ces derniers temps on dirait...
Bref, j'ai décidé de me la fabriquer moi cette extension... Non pas en edition 2012 remasterisée (même si elle est au programme de nos remaster rassurez-vous), mais en version classique restaurée. "Il a le cerveau gelé lui aussi" c'est ce que vous vous dites hein ?
En fait l'édition classic Heroquest est un projet qui me tiens à coeur depuis le début de mon remaster. Je tenais à garder une trace de la version originale du jeu, mais sous une forme Haute Définition, toute prête à imprimer, et surtout, je voulais avoir tous le matos de la version US du jeu (beaucoup plus aboutie) en français ! Certes, notre édition est bien mieux équilibrée, certes elle fait saigner les yeux, mais allez savoir pourquoi, je reste attaché aussi au look vintage des cartes noir et blanc, des livrets marron sur fond blanc et des plans de quêtes ressemblant à des relevés topographique du système d'égoût de Paris... Nostalgie quand tu nous tiens.
Bref, je voulais en plus de notre édition 2012, mon édition intégrale, mais originale, sans changement, une version comme les auteurs l'avait faite à l'époque et c'est ce que je vous propose via la page "Edition Classics".
Au programme, pour lancer cette page, rien de moins que l'Horreur Gelée, restaurée au format livret Européen et surtout, traduite pour la première fois en Français ! Une traduction réfléchie, logique et litteraire, une traduction de qualité je l'espère qui m'a fait perdre pas mal de neurones une fois de plus.

Le livret est au format original A5. Il est présenté sous la forme de planches A4 prêtes à imprimer. Imprimez les pages en recto-verso puis pliez-les en 2. Vous pourrez ainsi facilement agrafer le livret pour un rendu identique aux livrets originaux. Imprimez les pages sur du papier ordinaire et la couverture sur du papier photo 200g, effet garanti !
Je viens de m'imprimer l'extension et je rêve, j'ai réellement l'impression d'avoir la vraie sous les yeux, en Français en plus ! Me manque plus que les figurines... Où vais-je donc les trouver ces figurines ? 20 Euros la pièce sur Ebay? Euh non merci, je préfère m'acheter un roti pour ce prix là... Beh, je vais réfléchir...
En tout cas, bon séjour en terre Barbares compagnons, sortez vos moufles et vos après ski, l'Horreur Gelée va vous fouttre une sacrée raclée !

Anonymous (2012-02-08 23:09:10)
Félicitations! magnifique travail, traduction parfaite et superbe mise en page! Bravo! Cela fait toujours une centaine d'euros économisée...

ghan (2012-02-09 11:12:01)
du bel ouvrage, et tu sais a quel point j'aime le vintage!!!!
a quel ordre le chèque de 300€?

cyrunicorn (2012-02-09 11:16:59)
La première traduction française de 2002 ne bénéficiait pas d'une présentation aussi "pro"
http://membres.multimania.fr/cyrunicorn/downloads/LivredesQuetes-06- HorreurGelee.zip
Donc bravo pour ce travail

Anonymous (2012-02-09 12:15:13)
HEROQUEST REMASTER REPOND
à Ghan : laisse donc tomber ton chèque, utilise tes sous pour chopper les figurines ou pour imprimer mes remaster sur des feuilles dorées à l'or fin !^^
à Cyrunicorn : Oui je connais ta version, désolé de ne pas l'avoir mentionné. C'est un beau travail, très ambitieux (et je sais de quoi je parle) mais je trouve ta traduction trop litérale, et certaines de tes phrases sonnent faux. Je me suis cependant servi de tes traductions pour les Ogres (mon ancienne version) qui m'avait énormément servie (je t'avais d'ailleurs crédité). On pourrait bosser ensemble, j'avais pour projet de refaire en vintage (comme pour cette édition de l'horreur gelée) tous les quest packs fait par les fans du site Ye OLDE INN... Envoie moi un mail si tu as du temps et que tu es interessé (je vois que tu as déjà fait la tradu du dwarf quest pack)

Anonymous (2012-02-09 12:49:18)
bonjour voilas pour ma première réaction.
je suis le graphiste qui ta envoyer certain éléments remastériser.
la je suis au anges si tu veux je peux te filler le livre contre la hordes des ogres en français.
mais bon il y as des éléments a vérifier c'est loin d'être parfait.

ludooo77 (2012-02-10 22:28:32)
excellent !!! bravo ! par contre les cartes sont pas ds le pack?? très bon travail encore une fois !!! ;)

Dr Chewbacca (2012-02-18 15:24:56)
Génial, merci !
Au fait, une question : étant donné que tu prépares des tas de fichiers à imprimer, je me demandais si tu connaissais un site sur lequel on peut commander des tirages reliés, de bonne qualité, et à l'unité (comme les sites de tirages de photos...), auprès duquel on pourrait commander les impressions des différents manuels, tuiles cartons, cartes de jeux, etc.

Pipire (2012-02-19 08:24:05)
Pour des figurines de remplacement, il y a le site de Reaper Miniatures où on peut trouver par exemple un troll des glaces (Ice troll), des yetis, des ours de combat (tapez Werebear)... J'ai déjà commandé chez eux pour avoir des figurines féminines des quatre héros principaux. Il y a vraiment l'embarras du choix.

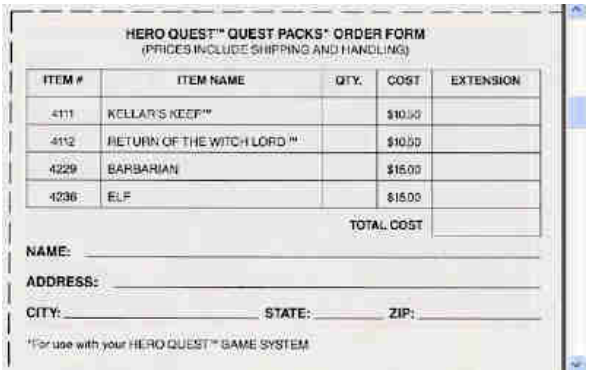
Dr Chewbacca (2012-02-24 13:58:19)
@Pipire: merci pour l'astuce Reaper Miniatures, je ne connaissais pas, c'est excellent. Au niveau échelle, on est bien dans la gamme Hero Quest, y a pas trop de différences ?
@Master of Hero Quest Remaster: petite question (encore, désolé!) sur les cartes de l'horreur gelée, dans le PDF. Est-ce que c'est prévu pour une impression recto-verso ? Si oui il me semble qu'il y a un décalage quelque part. (il me semble que sur les autres PDF pour les éditions 2011, la mise en page permet du recto-verso qui tombe bien comme il faut, mais je me trompe peut-être, je n'ai pas encore imprimé).
J'ai également noté une erreur sur les cartes des hommes d'armes : les verso sont prévus comme des cartes de monstres (8 verso monstres et 0 verso homme d'armes).

Oniria (2012-02-25 00:28:28)
HEROQUEST REMASTER @Chewbacca :
Aucune carte de mes PDF n'est prévue pour des impressions recto-verso, pour la simple et bonne raison que c'est jamais facile à aligner quand tu imprimes, il y a toujours un petit décalage qui laisse des bordures blanches sur la carte... Donc je ne me fatigues pas avec ça, le mieux étant de coller les deux faces des cartes, ajustées à la main...
Pas d'erreur sur les hommes d'armes qui sont en fait des ENNEMIS ! Eh oui, si tu lis le livre de quête, ils apparaîssent en tant qu'ennemis dans certains passages
Pour avoir des cartes hommes d'armes compagnons, il faudra attendre les sorciers de morcar. Voilà !

Dr Chewbacca (2012-03-02 16:20:53)
Ok, merci pour ces précisions. Entre temps j'ai fait quelques essais en recto/verso, pour effectivement m'apercevoir qu'il n'y avait pas moyen que ça tombe juste.
Pour les hommes d'armes, je n'avais pas lu le livre de quête, je pensais que c'était comme pour les sorciers de morcar. Bien reçu donc.
Merci encore pour ce gros boulot sur cette extension, c'est vraiment cool de pouvoir enfin jouer sur des trucs que les éditeurs n'ont pas jugé utile de sortir en France à l'époque.

3.2.5 60 000 Visites ! (2012-02-13 02:37)

Ce petit blog, ouvert en 2010 n'a jamais visé la popularité. En m'attaquant au domaine de HeroQuest je me doutais bien que j'allais pas rameuter des foules (la communauté Française étant minime...) mais le fait est que nous en sommes à 60 000 visites ! WOW, incroyable ! A croire que j'ai mérité mon statut de Champion (aboule les thunes l'Empereur, où sont mes 500 pièces d'or ???)
Petit clin d'oeil, je viens de tomber sur cette ancienne pub de magazine (j'aimerai bien retrouver la date d'ailleurs), mais regardez moi un peu ces prix brodèle !!!!



HERO QUEST™ QUEST PACKS™ ORDER FORM
(PRICES INCLUDE SHIPPING AND HANDLING)

ITEM #	ITEM NAME	QTY.	COST	EXTENSION
4111	KELLAR'S KEEP™		$10.00	
4112	RETURN OF THE WITCH LORD™		$10.00	
4229	BARBARIAN		$15.00	
4236	ELF		$15.00	
			TOTAL COST	

NAME: _____
ADDRESS: _____
CITY: _____ STATE: _____ ZIP: _____
*For use with your HERO QUEST™ GAME SYSTEM

Quand on pense que les extensions US d'occasion et parfois même incomplètes arrivent à 300 Euros, on a envie d'appeler Doc : "Doc ramènes la Delorean et en route vers les années 1990 ! On va acheter des stocks de Barbare et Elf Quest à 15 $ pièces et les revendre sur Ebay ! Mwahahahahaha ! Attention au paradoxe temporel, si nous faisons ça, le cours des extensions risque de baisser..."

Ah qu'est ce que ça me manque les années 1990...

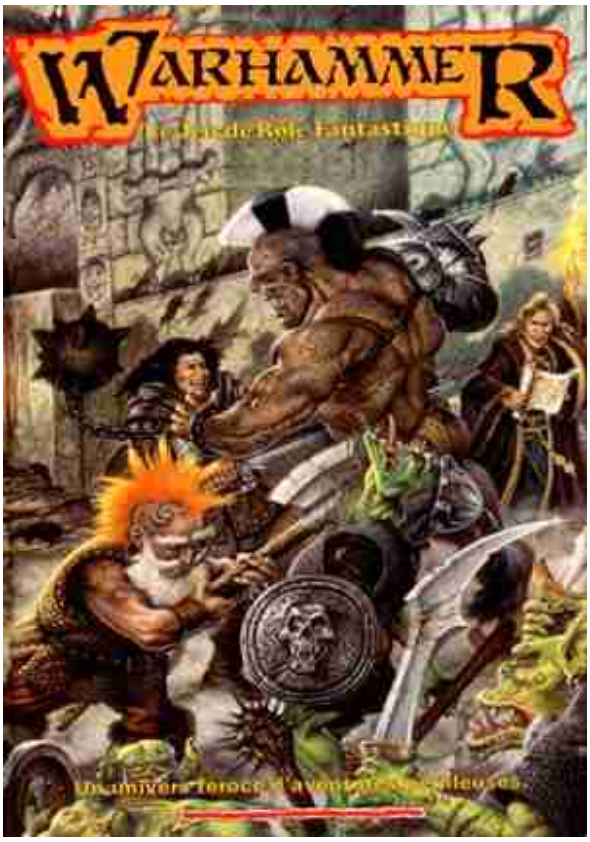
Anonymous (2012-02-13 03:15:55)
J'avais vu ça aussi il y a un moment je m'étais dit la même chose... 15 $ à l'époque, minimum 400 maintenant... Comment ça a pu grimper aussi rapidement?? Dire que j'ai acheté l'extension du Barbare 230€ et qu'à ce moment-là je pensais faire une affaire... Lol
Par contre pas d'Ogres ou de Sorciers à l'horizon... Comme quoi nous ne sommes pas les seuls à avoir été privés de certaines extensions...

Anonymous (2012-02-14 01:12:15)
15 $!!! 15 $!!! 15 $!!! AAAAARRRRRRRGGGGGHHHHHHHHH!!!!!!!!!!!!!!!-!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Félicitations pour ton boulot, 60000 visites, ce n'est que le début, tu t'améliores de remaster en remaster
Elessar

3.2.6 ADVANCED HEROQUEST.... (2012-02-13 04:02)

Advanced Heroquest est paru quasiment en même temps que Heroquest (1989). Il s'avère que les concepteurs du jeu avaient écrit cette version au début des années 80, dans l'espoir d'en faire un jeu grand public (plus light que Donjon & Dragon qui avait déjà sa ribambelle de fans et avait lancé un vent de jeu de rôle mania sur le monde). Mais le concept basé sur de nombreuses tables de hasard (ancêtre des dés spéciaux et des paquets de cartes mais aux possibilitées infinies) ont rebuté plus d'un éditeur.
C'est ainsi que Stephen Baker retravailla le système, l'allégeant considérablement pour le rendre accessible à des enfants : ainsi naquit le HeroQuest que l'on connaît bien.

L'ancien système fut le fruit d'un travail de 10 longues années pendant lesquelles les collaborateurs balbutièrent longuement. Finalement, l'ancien système, prémisse de Heroquest, sortit sous le nom de "Advanced Heroquest" sous la forme d'un jeu de plateau (Dungeon Crawling) à forte dominance de Jeu de Rôle, qui rappelle étrangement "Warhammer" version jeu de rôle sortit en 1986, édite par Descartes et conçu par Games Workshop (et oui encore eux ! comme pour Advanced Heroquest d'ailleurs, pas de licence MB là derrière, Games Workshop détient tous les droits du jeu).



"Warhammer" reste pour moi le meilleur jeu de rôle papier de tous les temps. Grâce à son système de D100 (dés à 100 faces) il est abordable, extrèmement complet grâce à un système de personnalisation des personnages poussé à l'extème (le fameux système des carrières), un bestiaire gigantesque pouvant être illustré par les magnifiques figurines Citadel (les même que celles de HeroQuest), un système de combat fun et passionant (les coups critiques !!!!!) un système de Magie et de Compétence indétronables, et des milliard de suppléments et de scénarios passionants.

Une deuxième édition vit le jour en 2005 (la première édition sortie en 1986 fit figure dans le monde de l'écriture de jeux de rôle et tellement parfaite que l'idée d'une nouvelle édition ne fut jamais soulevée) et la troisième édition est sortie en Novembre dernier. Très décevante et très commerciale puisque le jeu de base vous coûtera environ 200 Euros !!!! (3 packs à acheter avec des cartes, des dés spéciaux à 10 euros le paquet) bref, une arnaque, un jeu de rôle n'est pas un jeu de plateau au matériel luxueux, tout se déroule dans l'imagiaire des joueurs.

On peut bien sur utiliser des figurines pour représenter plus précisément certaines situations, comme les combats, mais la plupart du temps, on se débrouille avec des crayons et des bouts de papier quadrillés, et bien sur les inimitables dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et 100 faces qui font pétiller tous les yeux des rôlistes les plus chevronnés. Ce sont pour eux des bijoux, des reliques, des objets sacrés qui ont toujours le dernier mot pour départager les joueurs les plus indécis.

Bref, tout cela pour vous dire que, bien qu'Advanced Heroquest bénéficie de figurines et d'un plateau modulable, il se contente d'un matériel beaucoup plus light que celui des boîtes d'Heroquest et c'est ce qui fait son charme. Ici, pas de cartes, de mobiliers ou de dés spéciaux, tout se joue au dés à 12 faces ou D12.

On retrouve les 4 Héros classiques des jeux de donjon (Elfe, Guerrier, Magicien et Nain), 12 figurines d'Hommes d'Armes (plus belles que celles d'HeroQuest) et une vingtaine de Skaven.

Bref, le seul contenu de la boîte d'Advanced Heroquest vous permet d'étendre le matériel d'Heroquest en incluant au bestiaire la race maîtresse de Games Workshop : les Skavens.

Le jeu contient également un énorme pavé de règles de 100 pages (500 pages pour un jeu de rôle comme "Warhammer") intégralement en anglais malheureusement, le jeu n'ayant jamais été traduit. L'ensemble de ce pavé est cependant résumé en 11 pages en Français, très denses et privées des dispensables tables et des superbes illustrations qui viennent agrémenter la lecture de l'ouvrage.

Advanced Heroquest connu malheureusement un échec commercial cuisant (tout comme Advanced Space Crusade d'ailleurs).

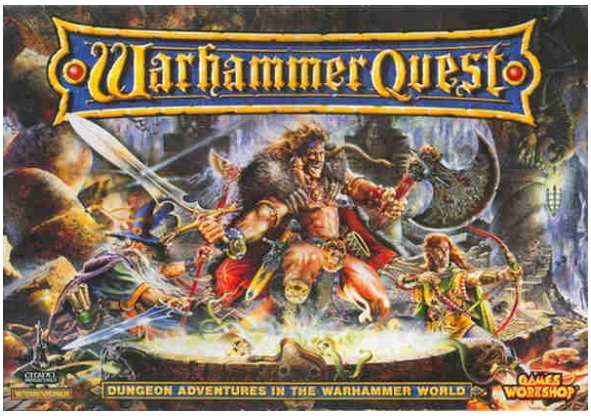
En 1991, Games Workshop tenta tout de même de sortir une extension "Terror in the Dark" qui vient considérablement enrichir le jeu de base en rajoutant des tables "Evènements", "Trésors", de nouveaux Monstres, de nouveaux "Pièges", une Campagne passionante, de nouvelles tuiles, de nouveaux types d'Hommes d'Armes à engager dont les fameux Apprenti-Sorcier, Pourfendeurs de Trolls et les Danceurs de Guerre Elfe.

Cette extension, bien qu'apportant des correctifs et des enrichissements indispensables, eu raison de l'échec du jeu pour de bon. Le manque de nouvelles figurines n'aidant probablement pas.

Bref, Advanced Heroquest fut un OVNI incompris dans le monde du Jeu de Plateau d'Ambiance. Son manque de matériel fut sans doute la raison de son échec, mais le jeu se veut avant tout un système de jeu, souple et complet, permettant de développer des aventures gigantesques et laisser le champ libre aux joueurs d'inclure leurs propres figurines au jeu. Une partie du livre de règles traîte d'ailleurs de la façon d'inclure tous les éléments de Heroquest (les figurines, le plateau, les mobiliers...etc) de façon très simple, permettant d'enrichir considérablement le jeu.

Advanced Heroquest, un chef d'oeuvre à mon sens... Beaucoup de joueurs d'Heroquest se sont arrachés les cheveux à faire des sytème plus complet, des ajouts de règles, du coup, on a tout et n'importe quoi et on ne sait que choisir, aucun des systèmes développé n'est complet à 100 %... Alors qu'il suffit simplement de se tourner vers cette version des règles avancées, parfaite et extrèmement poussé. L'utilisation des tables de hasard a son charme et surtout permet des possibilité de jeu quasi infinies (génération aléatoire de donjon, de pièges, d'évènements, de monstres, de héros...etc.)

Tout ce que vous avez toujours voulu avoir pour Heroquest se trouve dans Advanced Heroquest !



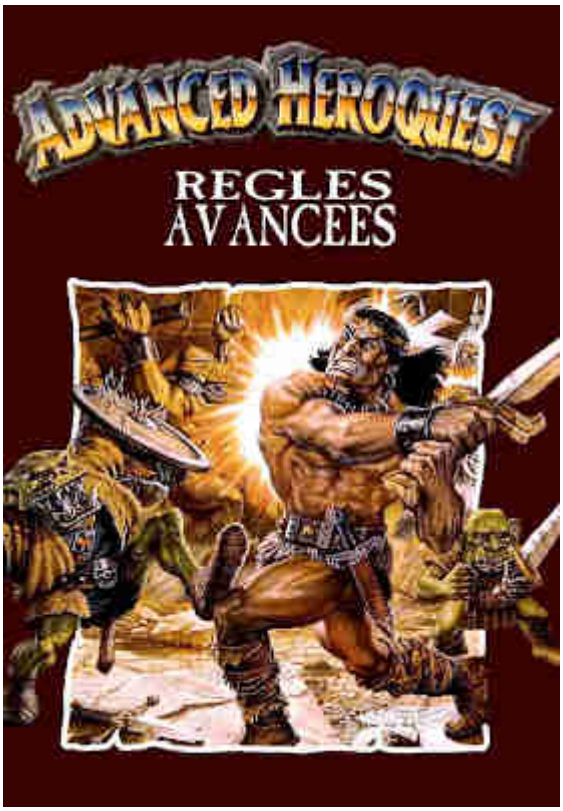
Advanced Heroquest fut remanié afin de corriger ce que l'on considérait comme des défauts, ainsi naquit le célèbre "Warhammer Quest". On peut dire que HeroQuest, Advanced HeroQuest et Warhammer Quest forment une parfaite trilogie même si, pour moi, je mettrais Advanced Heroquest en dernier lieu pour avoir une difficulté d'accessibilité au jeu croissante.

Pour moi, la plus grande erreur de Warhammer Quest est de ne pas assumer son potentiel comme pouvait le faire Advanced Heroquest.

En effet, il propose les règles de bases (pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête et perdre ainsi un énorme potentiel du jeu) et les règles avancées occupant les 3/4 du livre de règles. Warhammer Quest revient également aux traditionnels paquets de cartes, version très bridée et bien plus coûteuse des tables de hazard. (bizarrement le jeu revient sur ces tables de hasard dans la version avancée des règles).

Warhammer Quest fait également la part belle au combat, relégant le roleplay et l'exploration au second plan (contrairement à Advanced Heroquest). Le livre de règles avancée de Warhammer Quest contient également plus de 60 pages sur des tables de rencontres de monstres ajustées en fonction du niveau des personnages des joueurs, ce qui est ridicule. Advanced Heroquest privilégie la construction rapide de ces tables de rencontre par le MJ (il est même conseillé d'en créée une par Quête) permettant ainsi d'ajuster la difficulté et la population d'un Donjon en fonction des figurines dont l'on dispose et du niveau d'expérience de ses joueurs.

Warhammer Quest, bien que séduisant par ces attraits (beau plateau de jeu (mais petit), nombreuses figurines, nombreuses cartes...) ne tient pas ses promesses et ne fait pas le poids face à Advanced Heroquest ! (NE FAIS PAS LE POIDS !) Il est certes plus accessible pour les néophytes, mais avec un peu d'effort, si vous plongez dans Advanced Heroquest, vous ne voudrez plus en sortir.



Tout ce Blabla pour vous dire que, ça y est, je l'ai fait !!! Dans la section "Version Classique" du blog, vous retrouverez ENFIN la version française intégrale de ce fabuleux système de règles, en format A5 pour ne pas jurer dans votre collection de livrets.

Il y avait bien une traduction faite par un fan, mais bourrée de fautes, des phrases qui n'avaient aucun sens, une mise en page minable (je salue tout de même son travail titanesque, car c'est un travail titanesque quand on voit le nombre faramineux de tables à traduire et à refaire ! Je sais de quoi je parle !)

Cette traduction est officielle, aucun ajouts maisons. J'ai seulement rajouté un correctif de règle provenant de l'extension "Terror in the Dark" concernant la génération aléatoire de donjon avec les pièces de quêtes. J'ai également corrigé la table des couloirs (il manquait le croisement X, un grand merci à Heroquest France pour cette remarque judicieuse !). Sinon, le livret contient toutes les règles officielles, quelques passages "Pub spéciale Games Workshop : achetez nos figurines pour jouer !" ont été violemment charcuté !

(j'ai du gagner au moins 10 pages avec cette technique).

Bref, vous avez donc le livret A5 de 68 pages, tout prêt à imprimer, avec une couverture développée pour l'occasion, prêt à être agraffé au milieu. Vous y trouverez également la Feuille de Personnage vierge en français et la Feuille de Plan de Quête vierge.

Suivront des livrets indispensables, le Bestiaire (avec toutes les caractéristiques des monstres sous la forme de petites cartes toutes simples), les Annexes (comprenant des extensions au règles, piochées dans les White Dwarf- règles officielles donc, et l'extension "Terror in the Dark"). Au programme de ces annexes, de nouvelles tables pièges, trésors, de nouveaux collèges de magie pour le magicien, de nouveaux hommes d'armes à enroler, un nouveau type de héros- le pourfendeur de trolls...etc

Enfin, un autre livret intitulé "Livret d'aventures" regroupera toutes les aventures parues dans les White Dwarf- soit plus de 10 quêtes !, ainsi que la quête officielle de l'Amulette Brisée et la passionante Campagne de "Terror in the Dark", tout cela intégralement traduit en Français donc !

N'oubliez pas que vous pouvez toujours télécharger le plateau de ce jeu dans la page "sur un plateau" du blog. A noter que si vous voulez assumer à fond le côté vintage du jeu, il n'est pas necessaire d'utiliser des tuiles de plateau de jeu. Il est même plus simple de jouer sur des feuilles millimétrées format raisin, cela vous évitera de dessiner des cartes, puisque vous dessinerez le plateau au fur et à mesure que les joueurs exploreront. De grandes feuilles, des figurines et un simple marqueur feront l'affaire !

Romimi (2012-02-13 06:57:47)
Enorme merci encore une fois :)
Une belle traduction pour un jeu mythique !!!

Dalia (2012-02-13 10:55:40)
Super, j'ai jamais eu l'occasion de lire ces regles. Merci à toi.

Wizzman (2012-02-14 01:04:22)
encore bravo, je n'ai jamais eu l'occasion d'avoir un exemplaire d'advanced heroquest dans les mains, donc là, je vais me plonger dans la lecture de se livret MERCI

Anonymous (2012-02-14 01:15:19)
Où t'arrêteras-tu? super, super boulot, rien à dire.
Ton pote Elessar

Dr Chewbacca (2012-02-18 15:10:09)
Il faut d'abord que j'explore Hero Quest 2011 avant de songer passer à autre chose, mais en tout cas merci pour cet énorme boulot !

Sylvain Broche (2012-02-27 10:38:16)
Il y a quelques années, je suis tombé sur une occas' via eBay.uk : un Advanced Heroquest en plutôt bon état (3/4 des salles et 9/10 des figurines encore sur leurs grappes) mais malheureusement incomplet car il manquait le livre de règles... A cette époque, on ne trouvait pas de pdf aussi facilement et je m'étais contenté d'un scan pourri des règles. Puis j'ai trouvé

des règles en français chez Usagi je crois, mais n'ai pas vraiment pris le temps de m'y plonger. Cette fois, c'est fait ; je les ai lues d'une traite, et je suis maintenant enfin prêt à me plonger dans ce jeu mythique !

3.2.7 LES BOÎTES !!! (2012-02-13 05:38)

Enfin les Boîtes du jeu et de ses Extensions, Version 2012, sont là, prêtes à imprimer et en HD !
Ca se récupère sur la page "Edition 2011" dans les rubriques respectives
Il y a celle du Jeu de Base, Karak Varn, le Retour du Sorcier, Contre la Horde des Ogres et les Sorciers de Morcar, pour la fabrication, c'est à vous d'être ingénieux, mais il est conseillé de faire un patron en carton et de coller les différents éléments dessus (toutes les cotes des boîtes sont notées dans le fichier de chacune de boîtes). Vous pouvez ensuite vernir d'une épaisse couche de vernis brillant pour solidifier l'ensemble...
Voilà, l'Horreur Gelée et le Mage du Miroir sont en projet également.
Toutes les Boîtes sont au même format, contrairement aux originales pour avoir un vrai rendu de collection. Elles sont prévues pour accueillir aussi bien les figurines des extensions, que les jetons, les paquets de cartes et les livrets (mais au format A5 seulement !). Toutes les boîtes sont également intégralement en français (inédit pour celle des Ogres).
N'hésitez pas à poster, soit des tutoriaux de fabrication de boîtes, soit à m'envoyer des photos de vos créations (je les posterais sur le blog) et à me donner des suggestions...

Pipire (2012-02-13 10:51:23)
Salut
Encore un superbe travail pour les boites. J'ai remarqué une erreur sur la boite du Retour du Sorcier. Sur le petit encadré rouge il est écrit : "Ceci ne constitue pas un jeu en soi. Il faut posséder le jeu HeroQuest pour jouer à Karak Varn." au lieu de "au Retour du Sorcier".
Autrement c'est vraiment parfait. Encore merci pour ce travail de dingue.

Maike05 (2012-02-13 11:57:28)
Génial ! J'avais aussi eu l'idée de refaire une boite a imprimer soi meme car les mienne son qd meme assez usée meme si elles tiennent encore bien ;)

Wizzman (2012-02-14 01:13:24)
Pour ma part je posséde les boites "karak", "retour sorcier" et "sorcier morcar", j'ai pour consolidées les boites coupé un des angles pour la remettre à plat, et ensuite j'ai collé des coins en cartons à l'intérieur des angles et remit la boite comme avant, maintenant je le pose les unes sur les autres sans que les boites ne s'écrasent ou ne s'applatissent. Et pour les boites qui ne sont jamais paru en français je vais me les confectionner. MERCI

Anonymous (2012-02-15 15:46:15)
bon voilas je viens de tester.
le dessous de la boite est trop grand j'ai du mal a les

faire emboiter les 2 partie.
le dessous dois se plier pour rentrer.
a mon avis 2 mm voir 3 ou 4 de chaque coter devrais être bon.
j'ai procéder comme suite :
imprimer les 2 partie sur du A3 300gr rendu brillant(superbe).
découper des morceaux de carton 0.8mm pour consolider toute les faces. (coller avec des coup de pinceau et de la colle a bois)
résultat –> on dirais une vraie et aussi solide ou presque que la boite du jeu de base.
une section dans le forum et je peux poster des photos.

Anonymous (2012-02-15 15:52:18)
j'oubliais
les cotés de la face avant sont dans le mauvais sens.
du coup les ecritures de la boite sont a l'envers.
mais sinon encore merci c'est du beau boulot et super initiative!!

yoyo72 (2012-02-29 12:41:10)
je viens tester la fabrication des boites.
j'ai imprimer les 3 fichiers sur du papier autocolant format A4 que j'ai mis sur des plaques de carton de 3mm d'épaisseurs. j'ai utilisé de la colle à bois pour consolider le tout.
Le résultat est plutôt pas mal et les 2 parties s'emboitent bien.
J'ai tout de même plusieurs remarques:
- Il y a un peu trop d'écart entre les 2 parties au niveau de la longueur.
- Les boites sont un peu petite. les livrets de règles et de quêtes ne rentrent pas.

3.2.8 KARAK VARN 2012, ERRATUM

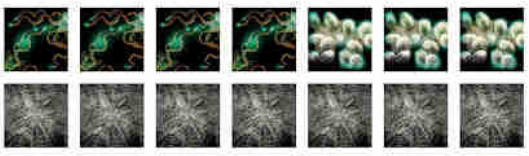
(2012-02-19 12:06)

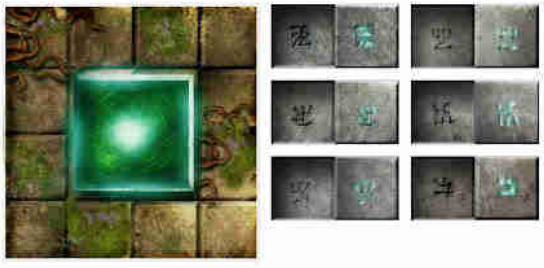
C'est trop chiant de reuploader, réimprimer surtout pour une faute si minime... Mais quand on aime la perfection (comme moi)... La note A indiquait 4 portes à retirer alors qu'il n'y en a que 3 sur le plan, la correction est désormais faite. J'inclurai la page dans le PDF quand j'aurai envie NA !

Romimi (2012-02-20 05:54:06)
Monsieur est perfectioniste mais c'est comme ca qu'on t'aime !!!

3.2.9 LE BESTIAIRE ? Il est où mon Bestiaire ???? (2012-02-19 13:33)

Beh, le Bestiaire justement... Je me refuse à lacher de nouveaux Monstres dans la nature sans tout le reste qui va avec. Je m'explique. Un nouveau Monstre implique des Trésors de Quêtes associés, voir des sortilèges, voir des pièges qui lui ressemblent, voir des tuiles...etc. Bref, inclure un Monstre dans Heroquest, c'est en fait lui dédier tout un pak.
J'ai donc décidé de créer des pak de quêtes maison, afin d'introduire de nouveaux monstres.
Le premier de cette longue série (entièrement compatible avec notre édition 2011) traite des Gobelins de la Nuit, des Sangliers Sauvage et des Araignées Géantes. Il s'intitule pour l'instant, la Forêt Souterraine.
J'ai toujours voulu jouer dans une forêt, mais cela impliquerait un plateau de jeu tout neuf, et puis Heroquest, c'est, et ça restera toujours, un jeu de donjon. J'ai donc eu l'idée de développer des tuiles pour créer une Forêt Souterraine.
Attention, vous allez baver...





Je ne tiens pas à trop vous en dire, mais le pak se concentrera sur les paralysies et les poisons à grand renfort d'araignées géantes. Les sangliers sauvages, seront les serviteurs de la forêt et les gobelins de la nuit des fanatiques, voué à un culte mystérieux impliquant les redoutables Druides de l'Ombre qui se terrent au plus profond de la Forêt souterraine.

Au programme également, nouvelles potions, nouveaux trésors de quêtes et nouveaux pièges dont voici une ébauche des règles :

La Forêt Souterraine

PRECISIONS SUR LES REGLES

Les Quetes

Nouveaux Pieges

RONCES MALEFIQUES

TOILE D'ARAIGNEE

PROGENITURE D'ARAIGNEE

3

J'ai commencé à écrire la première quête, toute la campagne est déjà dans ma tête et il y aura surement d'autres tuiles. Pourquoi les tuiles sont-elles si grandes ? Pour changer la configuration du plateau pardi ! Fusionner des salles ou des couloirs, faire disparaitre la pièce centrale et aussi parce que les figurines des sangliers et des araignées géantes ça prend de la place !

Dalia (2012-02-19 14:43:03)
Putin c'est top, j ai hate!!

Wizzman (2012-02-20 00:46:45)
c une très bonne idée de proposer un pak pour les nouveaux monstres, et surtout les nouvelles tuiles sont MAGNIFIQUES, j'aime bien aussi l'idée de la toile d'araignée avec celle-ci qui vient t'empoisonner au bout de 3 tours, excellent, maintenant j'suis bon pour nettoyer mon clavier ;)

Sylvain Broche (2012-02-20 05:37:20)
Salut, ça fait plaisir de voir qu'il existe toujours des passionnés pour ce jeu mythique. Mais la passion ne suffit pas toujours ; il faut du savoir-faire et du respect pour l'oeuvre originale, et de ce côté là, je sais que je ne serai pas déçu !
Continue de nous faire rêver avec ce jeu de notre enfance, et à nous faire découvrir des extensions que nous n'avons pas eu la chance d'essayer à l'époque, mais aussi des jeux "complémentaires", de la même famille comme Advanced HeroQuest, dont j'ai vraiment apprécié la règle traduite, et pourquoi pas, plus tard, s'attaquer à WarHammer Quest ou au petit frère du futur, Space Crusade et Cie, pour une édition Remaster de la même qualité ?
Juste une petite question en passant, avant de te laisser travailler : tu utilises quoi pour tes tuiles ? Elles ont un rendu pro vraiment bluffant et proche de l'original. Comment procèdes-tu ? J'ai aussi plein d'idées en tête pour ce jeu merveilleux, mais n'ai pas le même savoir-faire, ou pas les bons outils...
Merci d'avance, pour tes réponses, et pour tout le travail accompli.

Romimi (2012-02-20 05:55:26)
Un simple mot : merci

Oniria (2012-02-20 12:29:28)
HEROQUEST REMASTER REPOND A SYLVAIN :
Très cher Sylvain, merci pour tous ses encouragements !
Concernant les tuiles, je me suis fait une bibliothèque de toutes les tuiles ou plateau de jeu pro que j'ai pu dénicher sur le net (je sais c'est pas bien du tout). Mais du coup j'ai des tonnes d'éléments que je peux mixer, arranger, déplacer, modifier. Tu isoles chaque éléments des tuiles et tu peux les dupliquer, les déplacer...etc. Le B-A-Ba de l'infographiste quoi, c'est rien de plus que du photomontage. Le plus délicat étant ensuite d'unifier l'ensemble. Pour cela je créé des éclairages spéciaux, je rajoute des lueurs qui donnent un effet magique vintage, je rajoute des feuillages, des textures, je modèle un peu plus. Je rajoute des ombres, je fonce, j'éclaircie quelques zones etc. Bref quand tu te lances là dedans, tu tatonnes, tu bidouilles... J'utilise photoshop pour le montage des éléments et Painter pour unifier l'ensemble... En espérant que ça ait pu t'aider et que tu te lances de ton côté. Cordialement, dans l'attente de voir tes créations !

3.2.10 ARF ! (2012-02-19 13:44)

J'oubliais ! Les Boîtes de jeu ont été mises à jour (cf page édition 2011), corrigées et sur format A4 maintenant (3 pages pour une boîte). Je fais un appel pour les courageux désireux de faire un tutorial sur la fabrication de ces boîtes.

3.2.11 LA FORÊT SOUTERRAINE, Envoie la Sauce ! (2012-02-20 13:34)

Ca y est, je l'ai sous les yeux... Et vous aussi ! Non, vous ne rêvez pas, tout ça c'est le matos de ma nouvelle extension pour Heroquest 2012 : La Forêt Souterraine. J'ai tout imprimé, tout plastifié,TOUT ! Un vrai trésor, pour une vraie extension ! Voyons tout cela un peu plus en détail...

Prisonnier
Prisonnier
Prisonnier
Prisonnier
Empoisonné
Empoisonné
Empoisonné
Empoisonné

Compagnon
Druide d'Ombre

Boutique de l'Alchimiste
La Forêt Souterraine
Désherbant
Ce flacon contient assez de poison pour détruire un piège "Ronces Maléfiques". Aucune régénération n'est possible.
250
Contrepoison
Cette puissante mixture permet d'annuler les effets néfastes de tous les Poisons.
200
Flacon d'Acide
Cet acide peut dissoudre une Toile d'Araignée ou détruire un piège "Progéniture d'Araignée".
300

Voilà donc pour cet alléchant aperçu. Il me manque encore les trésors de quête (au nombre de 4 ou 5). Concernant les Quêtes, elles sont toutes faites (sauf les textes d'intro), je les ai d'abord programmées sous game master pour pouvoir les tester, parce que l'architecture des niveaux est drolement compliquée avec les nouvelles tuiles. il y aura donc 10 ou 12 quêtes, car j'ai encore des idées, mais pour l'instant les 10 sont terminées (le brouillon) et croyez moi, c'est une sacré aventure, pleine de rebondissements dans la tradition oldschool d'Heroquest !
Bon allez, après vous avoir fait baver, comme je suis quelqu'un de sympa, je vous file le lien pour chopper le pdf intégral de tout ce matos histoire que vous puissiez prendre un peu d'avance et vous imprimer tout ça (rassurez vous rien ne changera sinon je n'aurai pas imprimé !).
Pour le PDF, ça se passe là : https://docs.google.com/open?id=0B0et9s6 - KLsx5NDQ0NjQxYTItZGE5ZS00YmMxLTlkNTgtZGZk-ZjlmYjRhNmIx
Test de la première quête avec mes joueurs, mercredi soir !

---

freDerf (2012-02-20 13:55:10)
ce type est dingue !!!!
félicitation en tout cas

Dalia (2012-02-20 14:30:20)
Superbe et merci pour le pdf !!

Bouch (2012-02-21 01:40:45)
Tout simplement bravo pour cette nouvelle extension maison messieurs !!
C'est vraiment impressionnant le travail que vous abattez !!!

Anonymous (2012-02-21 05:06:07)
Magnifique!!
Gros + sur les Tuiles!!
!! EmpoisoNNé . Erreur relevé sur les cartes mémo

Gulix (2012-02-21 05:29:53)
Ca me semble vraiment excellent comme extension. Je suis en train d'initier un bonhomme de sept ans au figurines, et cette remasterisation m'a fait ressortir heroquest du grenier.
Et le coup des tuiles qui s'active et se retournent, c'en est presque du génie !

christophe (2012-02-21 07:05:04)
Wouah ! ça a l'air carrément canon !
Je suis le blog depuis quelques temps maintenant (j'ai grandi en jouant à Heroquest ;) et du coup je m'y suis remis récemment).
Vraiment du gros boulot de fait !!
Bravo et pourvu que ça dure !!!

Anonymous (2012-02-21 13:00:13)
ça a vraiment de la gueule !!! c'est superbe même !
un grand merci à toi

3.2.12 LA FORÊT SOUTERRAINE, LIVRE DE QUÊTES ! (2012-02-21 14:38)

Voilà deux jours que je me retourne le crâne pour tirer partie au mieux des éléments que j'ai développé pour l'extension. J'ai donc fait une première ébauche sur Game Master histoire de pouvoir tester en direct, puis en remettant au propre, j'ai pu couper des quêtes, en rajouter, ajuster certains passages...etc.
La technique s'est avérée efficace puisque j'ai déjà fait 8 des 10 quêtes. Oui, il y en aura bien 10, pas plus, j'ai coupé 4 quêtes qui n'apportait rien. Chacune des 10 quêtes a un intérêt qui lui est propre et là c'était pas évident de faire du neuf puisque beaucoup de choses ont déjà été faites dans les quêtes officielles. Mais sans m'éloigner de l'esprit d'Heroquest, je pense être parvenu à faire quelque chose de vraiment démentiel ! (je suis mon premier fan désolé)... Non, franchement j'ai hate de tester...
Les nouvelles règles s'étalent sur 3 pages. Bon je laisse le fichier à la postérité, décortiquez le et n'hésitez pas à me signaler des bugs, cette version est une beta et je compte sur vous pour m'aider à le corriger au mieux... Même si après avoir testé, je changerai certainement des choses.
A noter aussi que je n'ai pas encore placé les trésors de quêtes, puisque je ne les ai pas encore créés.
Bref, le matos se chope toujours ici
Le livre de quêtes en béta-test c'est plutôt par là
Bonne lecture et merci à tous pour vos chaleureux

commentaires !

---

ghan (2012-02-21 22:51:10)
bon d'accord j'avoue etre ton second fan alors^^
en revanche je n'arrive pas acceder au livret en beta test !?

Dalia (2012-02-21 23:46:42)
Bon ben superbe hein, c'est genial. Les token dalles sont une pure idée. La présentation pro est carré rien à dire.
merci pour le taf

Anonymous (2012-02-22 00:26:33)
@ghan,
tu fais ctrl+s une fois sous google docs, verifie à ce que ton navigateur ne bloque pas la fenêtre comme une fenêtre publicitaire.
Ensuite il te dira "unable to scan for viruses...blablabla" et là tu cliques "j't'emmerde, download anyway !"
Voilou, j'attends les retours !

Sylvain Broche (2012-02-22 07:20:08)
Ca ne va pas du tout : tu travailles plus vite qu'on ne joue !

REDD (2012-02-22 09:41:09)
Bravo pour le boulot réalisé !

ghan heroquest extension (2012-02-22 10:30:31)
ahhhhh ca maaaaaaaaarcheeeeeeeee!!!!!!
Quel belle ouvrage! Vivement que je finisse "champion de l'empire" pour enchaîner sur celle ci, les tiles et les monstre sont de toute beauté!!!! je vais me pencher en profondeur mais ca sent l'aventure palpitante.
As tu fait une version "classic" de ton extension, pour les plus fainéant qui n'ont pas réimprimer le remaster?
Au pire (ou au mieux^^) je suis volontaire pour m'en occuper!!!!

Anonymous (2012-02-22 10:51:22)
Superbe travail.
Il faut combien de figurine de chaque type pour y jouer?

3.2.13 REPONSE AUX FANS (2012-02-23 04:30)

Bonjour à tous,
Pour commencer, hier soir j'ai testé avec mes joueurs les deux premières quêtes de la forêt souterraine. Comme je pouvais m'en douter, il va y avoir des changements, car même si l'aventure est palpitante, il y a certaines choses qui ne colle pas.
Premièrement
les pièges subissent quelques changements et précisions (des pièges indétectables, ça fout les joueurs en rogne et c'est pas cool !). La toile d'araignée pourra donc être détectée par le nain et l'elfe, et la progéniture d'araignée par l'elfe seulement. Sinon, les joueurs ne reçoivent que 500 pièces au début pour s'équiper et non 1000 ! Les gobelins de la nuit, même s'ils ne payent pas de mine s'avère être redoutables pour le nain et l'elfe et même pour les autres d'ailleurs lorsqu'ils sont en grand nombre.
Sinon, niveau difficulté, je réhausse un peu le tout, car même si j'ai réussi à tuer un héros par quête, l'ensemble reste assez facile tout de même, mais après tout ça reste les deux premières quêtes du pak.
Je profite de ce post pour répondre à quelques unes des questions qui m'ont été posées.
Concernant les nouvelles feuilles d'aventure de l'édition 2011, il n'y a effectivement pas d'emplacements pour noter les points de vie et d'esprit. Ce n'est pas un oubli, c'est juste que nous utilisons des jetons pour les comptabiliser, évitant ainsi de marquer à tout bout de champ sur la feuille. Pour ceux qui n'en utilisent pas, il suffit de les noter à l'arrache et voilou...
Concernant la Forêt souterraine :
- Pour le listing des figurines, c'est une question importante, considérez ceci :
- 8 gobelins de la nuit suffiront
- 4 ou 5 sangliers sauvages
- 5 ou 6 araignées géantes
- 1 Troll ou plus
- 1 druide (dispensable puisqu'on peut utiliser le sorcier du chaos)
Cette liste représente le minimum requis, le confort de jeu sera augmenté si vous en avez plusieurs, surtout des spéciales de chaque pour représenter les boss, mais ça c'est pour toutes les extensions pareilles.
Concernant une édition vintage du pak, je ne vois pas l'intérêt. Cette extension est compatible avec notre édition 2011 (cela implique les correctifs de l'édition avec l'armurerie, la boutique de l'alchimiste, points de corps remplacés par points de vie, stats US officiels des monstres de base...etc). Je ne vois vraiment aucun intérêt à refaire le pak avec la vieille version, donc ne comptez pas sur moi. Considérez que la forêt souterraine

est un cadeau pour ceux qui ont pris la peine d'imprimer et de fabriquer la version 2011 !^^
"Tu travailles plus vite qu'on ne joue !", lol sylvain... J'aurai pas dit mieux.
Sinon n'imprimez rien, c'est un beta test ! Rien n'a été testé, si vous testez cependant, j'attends vos retour avec impatience, cela me permettra de réajuster en plus de mes propres tests.

Dalia (2012-02-23 10:09:49)
j'ai imprimer les tuiles, mais elles sont plus petites que les tuiles de d'habitudes, normal?

Dr Chewbacca (2012-02-23 13:45:03)
Ah ok, merci pour la réponse concernant le suivi des points de vie. Des jetons... C'est tellement simple que je me demande pourquoi je n'y ai pas pensé !

Oniria (2012-02-23 23:32:57)
HEROQUEST REMASTER REPOND A DALIA
Exact, il y a un problème de taille pour les tuilles, elles sont un poil plus petite que la taille qu'elles devraient avoir... Pourtant j'ai tout mesuré nickel, j'ai du mal à comprendre. Je pense que ça vient des marges à la con que les logiciels d'impression rajoutent à tout bout de champ sans qu'on leur ai demandé quoi que ce soit.
Veille à bien désactiver les marges avant l'impression en sélectionnant impression A4 pleine page ou A4 sans bordure... Je pense que ça devrait régler ce problème ! Idem d'ailleurs pour l'impression des livrets, des cartes...etc. Bref toujours veiller à désactiver les marges !

Dalia (2012-02-24 00:08:15)
c'est bien ce que je fais tout le temps, mais sans succes. Et les tuiles sont meme coupées aux extrémistés les carrés ne sont pas en entier et a la place j ai droit a une ligne noire avec un espace blanc ou il devrait y avoir les graphismes. Bizarre
Mais ca reste jouable.

Oniria (2012-02-24 04:31:54)
@dalia
Tiens, bizarre, je vais vérifier ça.
Euh, par contre, le bord blanc avec le contour noir beh...euh... C'est tout simplement le mur de la salle !!!! Comme sur le plateau original. ça évite de mettre des éboulis à tout bout de champ pour délimiter les tuiles en cours de partie...:(

Dalia (2012-02-24 11:41:20)
ok, je comprend donc au final j'ai les cases qui font les bords qui ne sont pas en entier.

Sylvain Broche (2012-03-02 05:24:03)
Salut, aurais-tu des liens de sites où télécharger des textures de sol libres de droit pour que je me lance à mon tour dans la création de plateaux de jeu ?
Merci d'avance.

Maike05 (2012-03-06 12:38:22)
"Salut, aurais-tu des liens de sites où télécharger des textures de sol libres de droit pour que je me lance à mon tour dans la création de plateaux de jeu ?"
Salut Sylvain, tu peux commencer en tappany ceci dans google image : site:http://www.dundjinni.com/
c'est un banque d'image pour la création de tiles

Sylvain Broche (2012-03-08 02:16:42)
Merci Maike05. Je connaissais mais je ne suis pas entièrement satisfait par le résultat trop froid et artificiel. Par contre, certains fans ont produit des choses vraiment intéressantes et plus réussies, et gratuitement en plus ! Comme quoi, quand on creuse un peu...

3.2.14 VENTE... (2012-02-24 04:04)

Holà tout le monde !
J'ai décidé de refaire entièrement mon plateau polystyrène... Oui je sais, je suis dingue !
Je compte faire des cases de 3 cm sur 3 cm pour avoir plus de place pour jouer. Je ne creuserais pas les couloirs cette fois !
Ci-dessus, l'ancien plateau !
Que je mets en vente, si jamais ça peut interesser l'un d'entre vous...
N'hésitez pas à me poser vos questions... Il a été verni donc il devrait tenir longtemps !

Wizzman (2012-02-24 06:40:33)
sur le forum dans donjon 3d j'ai mis des photos de mon plateau avec des cases 3x3, c vraiment mieux pour les figurines.

Anonymous (2012-02-25 07:37:16)
par contre,si la plateau a des cases 3x3, les tuiles cartons ne seront plus utilisables?

Sylvain Broche (2012-02-27 04:19:40)
Quoi ? Aucun nouvel article depuis vendredi ! T'as pris des vacances ou quoi ? Faut pas prendre tout ce que je dis au pied de la lettre !
Vite ! On veut toutes les extensions !!!

3.3 mars

3.3.1 ....??? (2012-03-06 07:39)

VOUS INQUIETEZ PAS, CA BOSSE TOUJOURS !
Malheureusement aucun produit fini à livrer.
Au programme :
- Nouvelle mise à jour du Générateur : générateur de pièges, d'evènements, de trésors, TOUTES les quêtes officielles et des campagnes solo directement intégrées dans le manuel.
- Annexes pour Advanced Heroquest comprenant les fiches de monstres, les différentes magies, les jetons...etc.
- CONTRE LA HORDE DES OGRES 2012, plus que 5 plans de quête à faire, une relecture assidue et c'est prêt !
- Correction du RETOUR DU SORCIER 2012 : Quelques accents circonflexes manquants (merci à Pipire).
- La Forêt Souterraine, toujours en phase béta test... Toutes les quêtes sont rédigées désormais, les 3 premières quêtes et les règles spéciales ont été corrigées suite à des tests ardues avec mes joueurs. Demain soir, test des quêtes 4 et 5 ! Je vais y arriver !

Autrement, je suis très occupé par les peintures de mes figurines (il m'en reste plus de 200 à peindre), donc je m'y suis remis d'arrache pied (surtout pour avoir de belles figurines pour le test de la Forêt Souterraine). Bref, je fais un peu l'égoïste sur ce coup, mais vous aurez bientôt des photos.
Je ne vous oublie donc pas, n'oubliez pas, rien de ce qui est énoncé ci-dessus n'a été terminé, n'espérez donc pas le trouver sur le blog, soyez juste patients...

Sylvain Broche (2012-03-06 07:41:49)
J'ai craint le pire... ;-p

Oniria (2012-03-06 07:54:07)
OH béh faut pas voyons !
Je me rends juste compte que faire un pak par soit-même (au delà de créer le nouveau matos et les quêtes) représente un sacré boulot, surtout la phase test qui est indispensable pour se rendre compte si l'ensemble est équilibré ou non. Le concept a beau être bon, les quêtes passionantes, à quoi bon si elles sont trop faciles ou trop dures, et ça, on ne peut le savoir qu'en jouant... Tant mieux, ça permet de faire des parties et ça ça fait du bien...

Maike05 (2012-03-06 12:33:58)
J'attends avec impatience la suite d'advanced Heroquest ! J'ai lu le manuel traduit en français, eh bien c'est faux les rumeurs qu'on lit un peu partout sur le web, il est tout a fait accessible et je ne le trouve pas compliqué du tout ! C'est vraiment une belle version avancée!

Dr Chewbacca (2012-03-06 13:21:21)
Hourra pour tout ce qui est annoncé (j'attends en particulier les Ogres 2012), bon courage et prends ton temps !

Oniria (2012-03-06 23:28:46)
HEROQUEST REMASTER REPOND @MAIKE :
J'avais également entendu beaucoup de mal sur advanced heroquest, mais pas en ce qui concerne son accessibilité, mais plutot à cause de son nombre impressionant de tables de hasard (qui n'est absolument rien comparé à celle de Warhammer Jeu de Rôle, édité 4 ans plus tard).
Il est vrai que ces tables ralentissent quelque peu le rythme du jeu, même quand tu connais le livre par coeur et que tu sais immédiatement où trouver les tables adéquates. Du coup, j'ai fait un écran de jeu qui regroupe la plupart des tables principales, celles que l'on utilise toutes les 30 secondes.
Le livret sur le blog a aussi été fait de manière à ce qu'il soit agréable à lire et assez bien aéré et organisé pour permettre une recherche rapide.
Le + de ce système étant bien sur qu'il est entièrement compatible avec heroquest, moyennant un peu de travail. Mais pour l'avoir testé avec mes joueurs, je peux te confirmer que le système de combat est démentiel, la génération aléatoire aussi et que le nombre augmenté de caractéristiques permet un côté plus rolepay aux parties.
Bref, d'ici deux jours maximum, tu auras les annexes en téléchargement, promis, et peut-être même un scénario traduit paru dans les White Dwarf (donc de l'officiel)!

Sylvain Broche (2012-03-08 02:02:46)
Tiens, si tu t'ennuies, tu pourras nous faire le même avec Warhammer Quest !

3.3.2 ADVANCED HEROQUEST, LA SUITE ! (2012-03-09 06:47)

Enfin, la page "Edition Classics" vient d'être mise à jour, section "Advanced Heroquest"
Au programme :
- Livre de règles en version consultable (directement lisible sur écran ou pour impression en A4 !) en version vectorisée HD.
- Les Annexes (enfin) comprenant tous le matos necessaire pour jouer (feuilles de personnages, sorts, matrices, fiches de monstres, jeton du MJ...etc).
- Un scénario officiel paru dans White Dwarf n°121, La Quête de Sonneklinge en version consultable ou prête à imprimer en A5.

C'est tout pour l'instant, je retourne dans la Forêt Souterraine...
Prochaine mise à jour : Le Générateur de Donjon et le Retour du Sorcier 2012

Romimi (2012-03-13 05:44:08)
Merci pour la version A4 des regles

3.3.3 IL EST OU HEROQUEST REMASTER ? (2012-03-22 14:47)

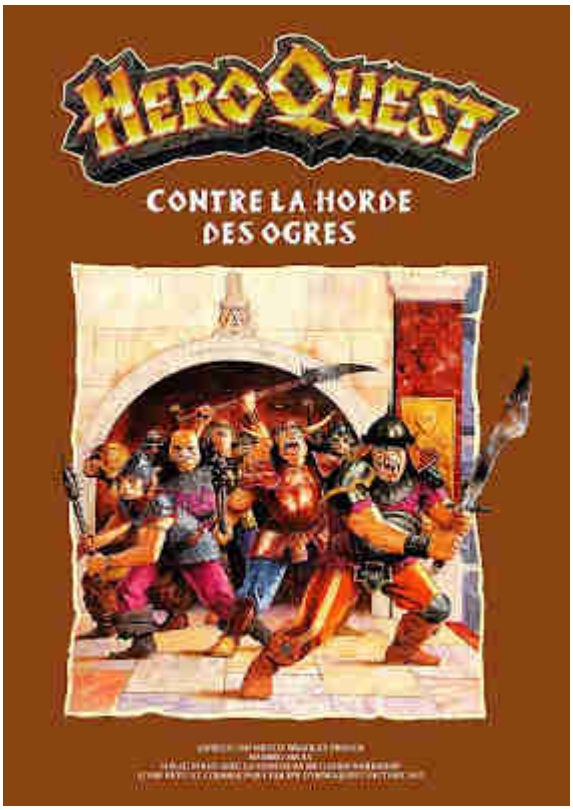
Beh, il est retourné au boulot les amis, pour payer ses factures...
Même si certains lui ont fait de magnifiques dons de figurines, cela ne lui permet pas de vivre.
Le voici donc reparti dans l'enfer de l'horticulture pour 6 longs mois, à raison de 12h d'esclavage par jour pour un coffre à trésor remplie d'un SMIC.
Allons, allons, je n'oublie pas le blog pour autant ! J'espère pouvoir poster au moins tous les week end, avec du contenu téléchargeable environ toutes les deux semaines, du moins je veux m'y tenir !
Les OGRES, Les OGRES, LES OGRES ! Je sais que c'est ce que tout le monde attend, et il ne me reste que peu de choses pour le boucler pour de bon, j'aimerai le mettre en ligne ce week end, mais je ne peux rien vous promettre à cause de mon emploi boulot alimentaire chargé...
Bref, priez pour moi pauvres fous !
PS : une allergie très violente aux chats et aux acariens, provoquant d'affreuses crises d'asthme n'arrange pas mon cas ... Une seule option : FOUTTRE CE PUTAIN DE CHAT DEHORS ! Malheureusement, ce n'est pas le mien... Je vais essayer un sort de foudre dessus ou lui faire bouffer quelques skavens en plastique, avec un peu de chance ça lui perforera l'estomac. Vive le CCA (Comité contre les Chats)
Ah oui j'oubliais, tous mes PDFs HD sont désormais hébergés par le site YE OLDE INN. Un grand merci à Drathe pour son soutien.

Anonymous (2012-03-22 16:03:42)
Pauvre minou !!! Ne lui fait pas de mal !! Ce n'est pas de sa faute si t'es allergique !!
Essaie la SPA ou des organismes du genre au moins :(
Passe une annonce... je ne sais pas moi ???
Maltraiter les animaux ... C'est mal ! Vous voyez !!!

Anonymous (2012-03-22 16:06:10)
Cela dit ... continue ton EXTRAORDINAIRE travail...
Merci pour tout le temps que tu consacres à ce projet.
;)

Wizzman (2012-03-23 00:38:39)
et oui, il faut quand même gagner quelques sous pour pouvoir continuer à explorer les couloirs d'Heroquest, et c pas les cartes "Trésor" qui remplissent nos poches.
Bon courage à toi, et pour les poils de chat, une petite épilation et plus de problème (c une blague, hein)

3.3.4 CONTRE LA HORDE DES OGRES 2012 !!!!!!!! (2012-03-25 06:41)



Regardez !

Regardez comme c'est beau !

Non ce n'est pas juste pour vous faire baver que je vous montre cette couverture...

Il est bien là... Oui oui, vous avez bien lu !

CONTRE LA HORDE DES OGRES 2012 est enfin dispo en téléchargement sur le blog !

Par contre, Heroquest France n'a pas encore approuvé le fichier, tout comme moi, il a un emploi du temps de ministre et corrigera tout ça, mais ça peut prendre du temps...

En attendant, je l'ai mis en ligne pour que VOUS m'indiquiez les erreurs éventuelles (si si, il doit y en avoir).

Bref, n'imprimez rien avant que je mette en ligne la version 1.0.

J'attends donc vos retours : fautes d'orthographe, erreurs de plans, suggestions...etc.

Bon, la Forêt souterraine à terminer, et... LES SORCIERS DE MORCAR !

Dr Chewbacca (2012-03-25 14:12:22)
Yes !

Sylvain Broche (2012-03-25 16:21:43)
Ca tombe bien, je ne l'avais pas celle-là, hormis ce que j'avais pu trouver et imprimer en VO, mais ça n'avait

pas la même qualité !

Wizzman (2012-03-27 06:51:34)
Merci pour cette nouvelle extension remastérisée, aprés une petite relecture rapide, j'ai pas encore regardé les quêtes, mais sur la page 3 et 4, dans les sous titres, il manque les accents sur les mots "pièce","piège" et "quête" et pour le mot "puit" au singulier, il n'y a pas de "s" je crois "le puit du chaos" et "le puit sans fond". A+

yoyo72 (2012-03-27 14:21:31)
Merci et encore bravo pour cette extention.
J'ai quelques questions/suggestions:
- concernant les lames mouvantes, il n'est pas indiqué si toutes les lames peuvent être détectées lors d'une recherche de piège ou seulement la lame noire.
- il est indiqué que si le piège est déclenché, les lames continue d'agir. Si je décide de traverser ce piège une fois déclanché, est qu'il faut lancer les 3 dés pour chaques cases représentant le symbole d'une lame ?
- concernant le puit sans fond, si un personnage tombe, est que c'est son équipement qui peut être récupéré par un autre personnage à l'aide d'une corde, ou est que c'est que le personnage tombé qui peut être sauvé.
- concernant la nouvelle pièce extérieure, il y a une phrase qui n'est pas très bien construite : Aucun personnage ou monstre ne peut grimper d'en bas, ou en descendre au vue de la hauteur à moins d'utiliser une corde. tu aurais simplement pu mettre : Aucun personnage ou monstre ne peut grimper, ou en descendre à moins d'utiliser une corde.

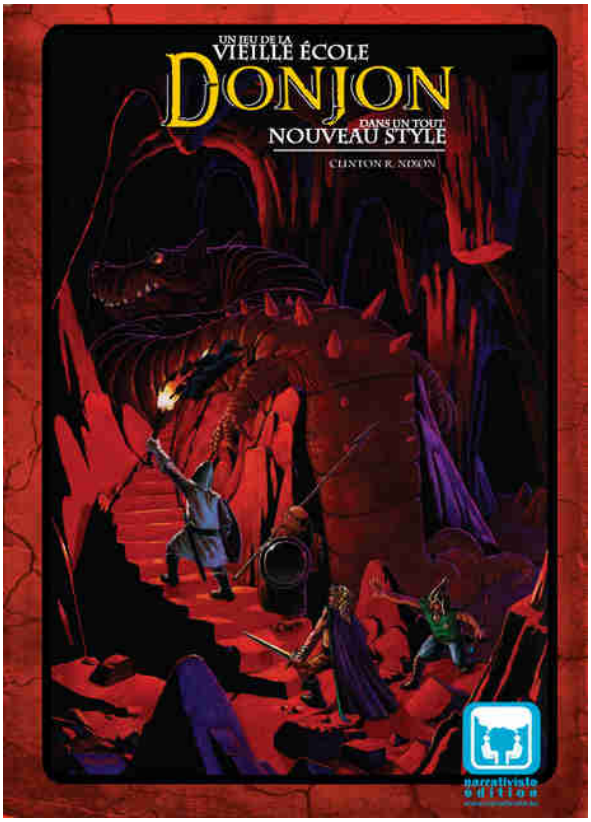
Wizzman (2012-03-28 03:19:39)
mon avis sur tes questions :
les lames mouvantes ne sont détectables que sur la lame noire, l'endroit ou se délenche le piège.
Elles sont actives le temps de la quête, si tu repasse plus tard sur cette case les lames seront toujours en action.
Pour le puit sans fond, c le personnage, on va dire qu'il arrive à s'agripper au bord du précipice, et si un autre Héros lui lance une corde il pourra s'en sortir, sinon il tombe au tour suivant.

Dr Chewbacca (2012-03-28 14:49:22)
@Wizzman: le mot "puits" prend bien un S au singulier.

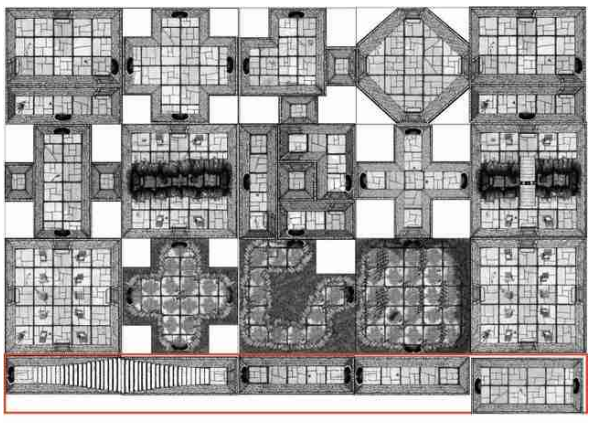
Anonymous (2012-04-01 01:27:42)
Le lien de téléchargement est mort.
Où puis je l'avoir ?

3.3.5 OLDSCHOOL... (2012-03-26 11:11)

Une petite parenthèse pour vous présenter un excellent ouvrage qui remet au gout du jour des classiques (un peu comme moi) tout en gardant un look vintage vraiment très cool : http://www.ulule.com/donjon/



L'ouvrage est disponible en pré-commande avec pour les contributeurs du matériel additionnel comme de magnifiques tuiles géomorphiques. A noter que la mécanique du jeu a l'air simple, particulièrement efficace et originale, le but étant de revivre les bonnes vieilles parties jeu de rôle à l'ancienne, à grand renfort de baston, portes, monstres, trésors et donjons.



Foncez sur ce chef d'oeuvre !

Maitresinh (2012-03-29 00:08:13)
sympa ton article :)
Pour info, ça y est, on a dépassé les 100 %...

3.4 avril

3.4.1 HEBERGEMENT... LES OGRES? (2012-04-13 22:46)

J'ai eu plusieurs messages d'internautes qui me signalaient le lien mort des ogres... Effectivement... Il l'est !
On dirait que depuis la mort de MegaUpload, de nombreux hébergeurs gratuit (ou pseudo-gratuit) brident leurs services afin de s'assurer qu'aucune données illégales ne puissent circuler sur leurs serveurs... Même Google Docs fait barrière à mes PDFs et quand à uploader des archives RAR ou ZIP c'est devenu tout bonnement impossible... Je suis (et vous aussi par la même occasion) dans la panade la plus complète !
Finalement, nous avons ressorti de notre cervelle poussiéreuse, Heroquest France et moi-même, un projet de grande envergure qui datait de bien avant notre remaster d'HeroQuest : ouvrir un site sur les jeux de donjons en particulier (science fiction ou fantasy)... D'ores et déjà nous avons acheté le domaine avec un hébergement de fichier de 25 Go ! Tout sera donc transféré sur le site. Mon blog continuera d'exister mais tout ce qui concerne les téléchargements pointeront vers un lien direct de notre site..."Les Souterrains Oubliés.fr" tel est son nom.
L'ensemble est tout juste ouvert et ne contient aucune chose pour l'instant à part l'ouverture du forum où vous pouvez déjà vous inscrire. Je ne vous donne pas encore le lien sinon Heroquest France va me casser les doigts...
Patience donc, les Ogres seront prochainement réuploadé sur notre serveur et je continue d'arrache pied le remaster des Sorciers de Morcar... Ainsi que quelques peintures de figurines, photos très prochainement de ma collection...

BON JEU A TOUS !

Bikk (2012-04-14 00:15:10)
Merci pour tout ce travail effectué par tous les deux.

Maike05 (2012-04-14 09:51:55)
Ce serait bien de créer un site communautaire style wiki pour faciliter le partage des infos je trouve.

Sylvain Broche (2012-04-18 14:25:04)
Le site n'est pas encore en ligne, ou alors il y a un problème...

Mistersam (2012-04-18 18:34:12)
Super, continuer votre beau travail!!!

3.4.2 (2012-04-13 23:10)

[EMBED]

L'avenir du jeu de rôle et du jeu de plateau... Avec cette technique (pouvant être facilement adaptée aux tablettes tactiles) fini l'impression des cartes, des tuiles ou l'achat de dés spéciaux... On dispose d'un matériel de jeu virtuel qui se range tout seul, ne s'égare pas, ne se casse pas : le rêve de tout donjon crawler !
De plus, on disposera d'un matériel ultra fourni (infinité de tuiles, de cartes...etc) et on peut continuer à utiliser nos chères bonnes vieilles figurines qu'on a passé tant de temps à peindre... Quand ce système sera-t-il commercialisé, je suis preneur pour Heroquest !

Bikk (2012-04-14 00:26:08)
Super intéressant comme concept, mais faudra voir son coût...

Anonymous (2012-04-19 11:30:17)
C'est vrai, c'est super sympa, mais c'est un peu comme les livres; rien pour moi ne peut remplacer le touché du materiel, l'ouverture de la boite...

Anonymous (2012-04-20 04:23:24)
Et puis ce genre de choses ne peut pas servir si le donjon est plus grand que l'écran et s'étend en dehors du plateau : comment le MJ gérera-t-il les figurines de monstres laissées en arrière ?
Comment va-t-il savoir que telle ou telle figurine de monstre est revenue en arrière se planquer 12 cases + loin, celle-ci à avancer de 22 cases et ouvert la porte ... comment matérialiser une troupe de renforts qui rentre dans le dos des héros hein ?
Non autant jouer à un mmorpg alors.
Moi ça m'inspire pas et je préfère le bon vieux plateau. (ou alors tout en projection holographique mais adieu les figurine et le mobilier 3d...)

3.4.3 TINY FIGS, LE COFFRE A TRESOR POUR VOTRE PLATEAU ! (2012-04-23 11:10)

En attendant les ogres corrigés et les sorciers de morcar je fais de la réclame pour un site fabuleux qui peut vous construire des éléments en résine de qualité inouïe pour vos plateaux de jeux : nouveaux éléments de mobiliers, portes, éboulis...etc. Ainsi que des plateaux de jeux en 3D en résine également... Celui de Heroquest est fabuleux et particulièrement abordable... Le mien est déjà commandé ! Foncez, faites moi confiance, c'est une valeur sure. Pour commander, passez directement par le site de "the jeer" dit GG, le lien est en bas du post...

Prix des Articles (variables suivant les quantités commandées)

Les articles ci dessous sont en résine peintes, vernis, feutrine a la base.
ce que vous voyez dans le rayon boutique c'est ce que vous achetez....

ACCESSOIRES DONJONS	
tas de pieces	0.50€
bibliotheque	3.50€
cheminée	3.50€
tombe	2.50€
peau d'ours	1.50€
coffre	1.50€
eboulis	1 €
buffet	4 €
table	3 €
chaise	1.50€
tas de crane	1 €
tonneaux *2	1 €
porte fermée	3 €
porte ouverte	2 €
statue	3.50€
la glyphe de transport	1.50€
autel de sacrifices	3.00€
portes aux cranes	3.00€
lit	2.00€
[IMG_1423.JPG]	
DESCENT	
descent complet	200 €

kit mur descent	10.4
kit d'accessoires DESCENT	40 €
[IMG_1515.JPG]	
HEROQUEST	
plateau modulaire complet	90 €
kit d'accessoires HEROQUEST	50 €
[P1070811.JPG]	
WARHAMMER QUEST	
plateau complet	200 €
DONJON MODULAIRE au détail	
ROOM & COULOIRS	
virage	2 €
couloir 1 cases	1.00 €
couloir 2 cases	2.00 €
couloir 3 cases	3.00 €
couloir 4 cases	4.00 €
couloir 5 cases	5.00 €
couloir 6 cases	6.00 €
croisement	8.00 €
croisement en T	7.00 €
[2.jpg]	
MURS	
kit mur virage	3.00 €
kit mur couloir 3 cases	4.00 €
kit mur couloir 4 cases	5.00 €
kit mur couloir 5 cases	6.00 €
kit mur couloir 6 cases	7.00 €
cul de sac	4.50 €
mur de 1 case	2.00 €
salle 4x4	5 €
salle 6x4	6 €
salle 6x6	7 €
kit mur salle 4	6 €
kit mur salle 5	7 €
kit mur salle 6	8 €
pont de corde	10 €
[biblio3.jpg]	
SERVICE DE PEINTURE	
peinture fig descent boite de base	60 €
peinture fig heroquest boite de base	50 €
peinture fig warhammer quest	60 €
figurine taille humaine	1.5
monstres	2

Mesdames et messieurs faites votre marché
les FDP sont entre 2.5 et 5 € pour les petits kits
pour les plateaux complets pas de frais de ports
Pour commander, ça se passe sur le site :
http://tiny-figs.over-blog.com/
Inutile de me poser des questions, je n'y répondrais pas, adressez-vous à l'intéressé, à savoir tiny-figs...

3.5 mai

3.5.1 AU RAPPORT ! (2012-05-08 22:38)

Bonjour à tous !
Ce petit billet pour vous informer que notre nouveau site "Les Souterrains Oubliés" avance bien.
Autre chose très importante, Heroquest France m'a enfin fait parvenir les correctifs du remaster des ogres... Je n'ai donc plus qu'à enchaîner les corrections. Notre nouveau serveur fonctionne désormais et nous travaillons d'arrache pied pour pouvoir enfin héberger tous nos travaux de manière fiable et personnelle, sans passer par les rapidshare, google docs et autre pseudo-hébergeur.
Les Sorciers de Morcar avancent bien aussi. Toutes les cartes hommes d'armes sont terminées, les sorts du haut mage et du nécromancien sont terminées et colorisées également...
PROCHAINEMENT DONC : Les nouveaux liens de téléchargement et les OGRES version corrigée !

Pipire (2012-05-09 05:50:59)
Super le nouveau site. Par contre la correction que j'avais signalée sur Karak Varn n'est pas faite sur le fichier téléchargeable (un problème de nombre de porte dans la deuxième quête).

Pipire (2012-05-09 05:59:15)
Oups, je viens de voir que la correction en question a été faite. Pardon, désolé, tout ce que vous voudrez. Je me repends et me flagelle avec un bouquet d'orties fraichement coupé.

Dr Chewbacca (2012-05-09 11:26:54)
Super, bon courage et merci d'avance pour tout ça !

3.5.2 HEBERGEMENT DE NOS FICHIERS (2012-05-17 01:20)

Enfin !
Nous avons désormais un hébergeur personnel pour
nos fichiers ! Fini les hébergeurs gratuits transitoires bidon type rapidshare/4shared/google docs qui salissent leurs slibard depuis la fermeture de Megaupload... Désormais, c'est nous qui gérons les fichiers que nous mettons à disposition.
C'est aussi l'occasion pour moi d'effectuer quelques retouches aux fichiers de nos remaster. Désormais, vous n'avez plus que du HD et les boîtes de jeu à fabriquer sont directement incluses dans les pdfs respectifs ! La boîte à outils, sur un plateau et edition classics ne sont pas encore hébergés, car là il y a de nombreuses mises à jour à effectuer, mais c'est bel et bien en projet !
Par contre, la page Edition 2011 vient d'être mise à jour ! Toujours pas les ogres malheureusement, mais c'est pour très très bientôt en version corrigée 1.0 !
Encore un peu de patience...

3.5.3 DONJON FIMO, LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU RETOUR... (2012-05-17 04:06)

Je me suis payé cette petite merveille qu'est le Jardin de Morr. Un splendide décor Games Workshop, destiné à illustrer les champs de bataille de Warhammer Battle, mais je me suis dit qu'il pourrait me servir pour mon Donjon Fimo...

En ouvrant la boîte j'ai été agréablement surpris : certes il y a de l'assemblage et énormément de peinture, mais les éléments sont de toute beauté et facilement modulable... Je me suis empressé d'assembler la magnifique pièce de la statue en me disant qu'elle ferait un fabuleux décor pour des pièces spéciales des quêtes du Retour du Sorcier.
On a donc trois gros bâtiments (style crypte/chapelle/mausolée) qui n'ont certes rien à faire dans les profondeurs d'un donjon mais qui peuvent permettre de détourner le plateau classique de HeroQuest.
En effet, en indiquant aux joueurs, en début de la quête, qu'ils se trouvent dans un marais, ou des plaines désolées, le plateau prendra alors un tout autre aspect dans leur imaginaire... Cela pourra donc être illustré de manière plus concrète en utilisant ces bâtiments.

Les bâtiments pourrait éventuellement servir de "nids" de monstres : par exemple, à chacun des tours, le joueur sorcier pourrait faire sortir un mort-vivant du bâtiment crypte, et ce, tant que les joueurs n'auront pas détruit le bâtiment.

Au-delà de ces bâtiments, la boîte contient de nombreuses clotûres, mûrs, tombes et tuiles gravées et pleins d'autre surprises... Une magnifique pièce des studios Games Workshop. La peinture risque de me prendre énormément de temps car les pièces sont assez imposantes. A noter que j'ai utilisé le nouveau pot de noir de la nouvelle gamme de peinture Citadel... Ils indiquaient que c'était un noir impeccable pour sous-coucher les figurines : ils avaient raison !!! La peinture se loge dans les creux, a un formidable pouvoir couvrant et sèche ultra rapidement une fois appliquée...

Concernant le Donjon Fimo, vous aviez déjà vu mon plateau en polystyrène mais après l'avoir testé en partie, il s'est avéré que :

- Les cases de 2,5 cm² étaient trop petites.

- Les couloirs creusés ne permettaient pas d'utiliser les portes !

- Les couleurs et certaines gravure de salles étaient foireuses !

J'ai donc entrepris de le recommencer entièrement en faisant cette fois-ci des cases de 3cm². Et l'ensemble est déjà beaucoup plus confortable.

Par rapport à l'ancien plateau, je resterai simple : pas de murs ni de couloirs creusés ! Un simple plateau plat mais en relief sculpté. Je ten-

terai également de texturer un peu les dalles avec du sable et j'ajouterai quelques détails que je piocherai dans ma boîte à rabbiots...

La suite du Donjon Fimo prochainement !

Anonymous (2012-05-17 08:23:23)
J'adore l'idée d'inclure ces éléments de décor au plateau, qui fait un peu vide, même avec les tuiles des extensions.Belle acquisition, je me lancerais si je savais peindre autrement qu'au rouleau...
Ton pote Elessar

Maike05 (2012-05-24 09:04:33)
c'est clair, je suis un fan de l'échelle 3cm²! J'imprime tout mes tiles à cette échelle, c'est vraiment l'idéal pour avoir de l'espace pour les figurines et le mobilier!

3.5.4 PEINTURES DE FIGURINES, MISE A JOUR... (2012-05-17 05:10)

Cela fait un bout de temps que je vous parle de mon stock de figurines qui s'agrandit, je profite donc de ce fabuleux jour de répit (bénit soient les jours fériés du mois de Mai) dans mon emploi du temps bourrin de boulot alimentaire de 50-60h/semaine (faut bien bouffer et payer les factoches) pour enfin poster quelques photos de l'avancée de mes peintures. Désolé pour la qualité médiocre de certaines...

Commençons par le custom de la figurine du barbare. J'ai toujours trouvé ridicule que ce pauvre barbare, censé être un redoutable héros, se ballade toujours en slip léopard après avoir accomplit une trentaine de quête héroïques. J'ai donc rajouté divers éléments afin d'avoir une figurine "Level-Up" que le joueur pourra prendre après avoir accomplit un nombre conséquent de quête. Je compte faire la même chose pour le Nain, l'Enchanteur et l'Elfe.
Le problème étant que l'Elfe est la seule figurine que je n'ai pas en double... Si l'un d'entre vous possède un double et accepte de s'en séparer, je suis preneur (tarif raisonnable bien sûr). Emailez-moi !

J'ai enfin terminé la peinture du géant provenant de la boîte de base de Descent. Je lui ai fait un pantalon patchwork comme s'il s'était fabriqué un pantalon sur mesure à partir d'immenses morceaux d'étoffes, ce qui semble logique au vue de sa taille monumentale...

Un généreux contributeur m'avait envoyé des figurines d'hommes d'armes de la boîte d'Advanced Heroquest, une dizaine au total ! Merci encore à lui ! Ils sont bien plus beau, à mon avis, que ceux de Heroquest, même s'ils n'ont pas les armes interchangeables. Ils ont cependant des armes différentes (épées, piques...etc.) on peut donc s'y retrouver ainsi et les distinguer selon leurs types.

Les figurines d'hommes d'armes originaux ne sont pas en reste puisque j'ai quasiment fini la peinture d'une faction (quatre factions à faire, une pour chaque héros. Une couleur chacun afin de les identifier rapidement).

Ce même contributeur m'a également envoyé la figurine du Guerrier de Advanced HeroQuest. Une merveilleuse figurine qui va me permettre de disposer d'un nouvel Héros... Je me pencherai prochainement sur la conception de sa fiche et de ses aptitudes spéciales : qui se présenteront probablement sous la forme d'un paquet de cartes.

Je me suis également payé une boîte de Guerriers Nains, de chez Games Workshop. Une quinzaine de Nains pour 30 euros...
Pourquoi ? Tout simplement parce que j'adore les Nains !
A quoi ils serviront ? Je l'ignore encore, mais les pistes sont multiples.
Ils pourront servir d'alternative aux Hommes-d'armes (pourquoi pas dans une version enrichie de Karak Varn...) ou encore servir d'adversaires en tant que Nain du Chaos, ou en tant que Héros.
Je pensais d'ailleurs qu'il pourrait être amusant de remplacer le Héros Nain par une troupe de Nain... Chacun de ses Nains représenterait un de ses points de vie. A chaque fois qu'il en perd un, un Nain est retiré du plateau de jeu. Par contre, il semble évident que le joueur qui contrôle les Nains, ne pourra en jouer qu'un seul par tour de jeu... Bref, une idée à creuser et surtout à TESTER !
CÔTE MONSTRES :
Eh oui, les monstres ne sont pas en reste dans mes peintures...

Un nouvel Orc de chez GW de peint !

Tous mes Gobelins de la Nuit enfin terminés !

Je les trouve d'ailleurs bien plus sympa que ceux d'HeroQuest.

Les Goules avancent bien... Idéales pour casser la traditionnelle combinaison

Squelettes/Zombis/Momies du bestiaire mort-vivant de base !

Les Skavens sont peints en faction (comme tous mes monstres d'ailleurs).

Je considère un groupe de 3 à 4 individus par exemple, que je peints sous le même

modèle couleur afin de créer des groupes. Cela permet par exemple de repérer facilement

les monstres qui ont perdu des points de vie ou qui ont des capacités spéciales...

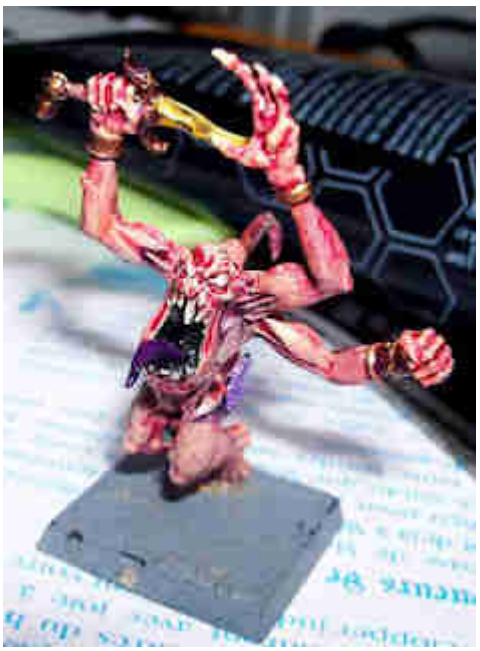
Cela permet également de briser la monotonie visuelle et de rendre chaque figurine unique.

Un Loup Garou provenant de la Boîte de Base de Descent.

Un Archer du Chaos provenant de la Boîte de Jeu "Seigneurs de Guerre".

Idéal pour créer des variantes ou des groupes de Guerriers du Chaos.

(à jumeler avec les Hommes-Bêtes par exemple)



Côté Démon, un dizaine d'Horreurs Roses... Ces créatures étranges sont très sympa à peindre.

Voilà, c'est tout concernant mon avancée peinture... Il m'en reste encore un sacré paquet à peindre, à acheter et à réparer... Mais je ne désespère pas et j'ai hâte de disposer enfin d'un bestiaire varié et passionant pour HeroQuest.

Bon allez, je vais tenter de faire les corrections du PDF des Ogres et terminer mon plateau Fimo... A bientôt, que Loretome vous garde !

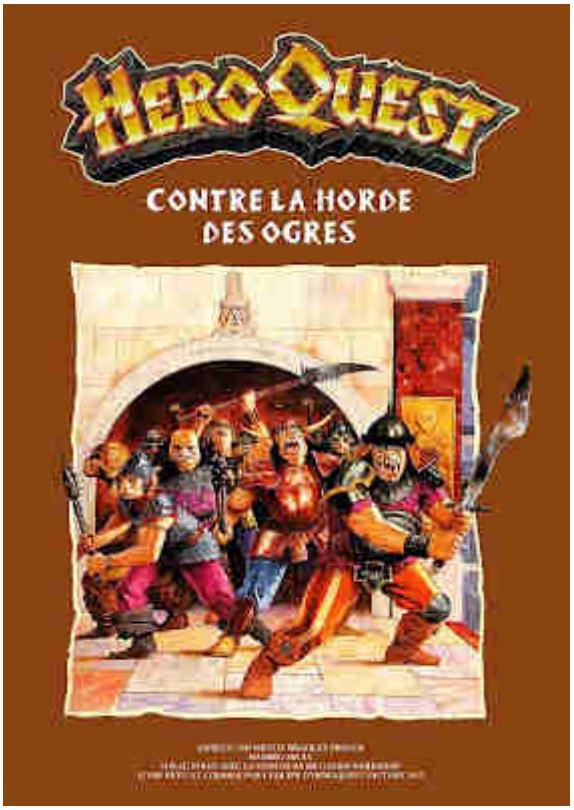
Anonymous (2012-05-17 08:19:31)
Woow! Ton Barbare, il dépote! Super customisation! Pas mal aussi tes Skavens. Joli boulot en tout cas.
Un généreux Donateur:)

Goglutin (2012-05-17 19:11:43)
Super mec !!
Les figurines d'Heroquest et Ad Heroquest sont difficiles à peindre vu leur manque de détail et je trouve que tu t'en sors plutôt bien !!
Pour avoir essayé moi-même (et relativement foiré)

j'admire ton talent !!
Bonne continuité en tout cas !!
(Signé : Un Québécois avide de tes travaux sur Heroquest !!)

Maike05 (2012-05-22 04:06:50)
Salut, content de voir que tu trouve un peu de temps pour poster des peinture, moi j'ai vraiment pas d'occasion ces temps-ci !! J'adore ton barbare level-up, KHROM ! j'aurais jamais pensé à lui faire un collant rouge :p c'est osé mdr ;)

3.5.5 LES OGRES 1.0 ! (2012-05-27 12:04)



Page Edition 2011 du blog...

Tout en bas...

LE RETOUR DES OGRES, Version corrigée intégralement par Heroquest France !
Chauffez les imprimantes, l'été se fera sous le signe du Gras !

Dr Chewbacca (2012-05-28 01:39:02)
Hourra pour les Ogres !
Merci, vraiment !

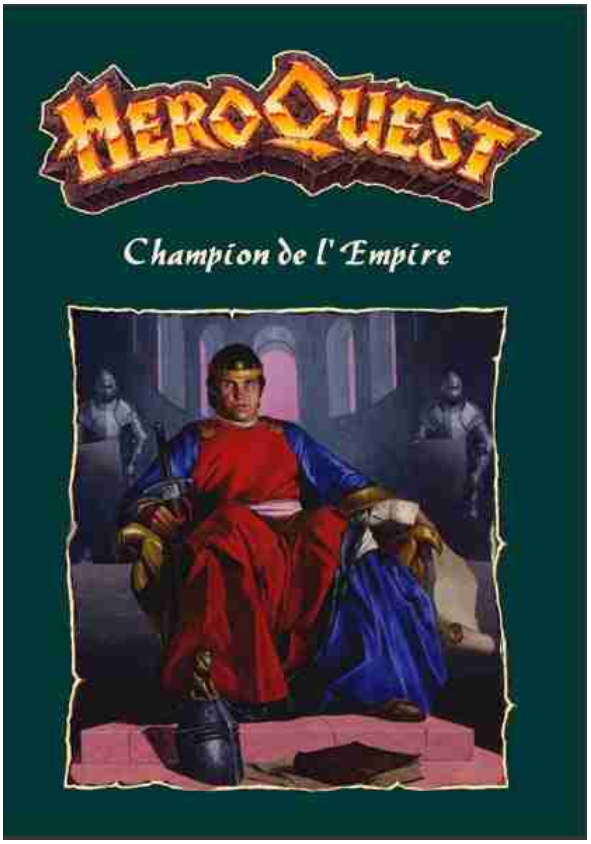
Tsudakis Games (2012-05-28 05:53:55)
Merci beaucoup et pour le line d'en haut aussi :)

Wizzman (2012-05-31 02:53:05)
Merci pour cette MaJ des Ogres, qui arrive avec les beaux jours, on va pouvoir se plonger dans les profondeurs des donjons :)

3.5.6 HEROQUEST XTENSIONS... "Champions de l'Empire" (2012-05-28 00:25)

Petite parenthèse pour vous annoncer la sortie de la nouvelle version de la magnifique extension vintage "Champion de l'Empire". Son auteur n'est pas un gars très rapide (peut-être n'a-t-il pas autant de temps libre que j'ai pu en avoir), mais les faits sont là : un soin tout particulier apporté au développement de cette extension la rend hallucinante de crédibilité.

De nombreuses nouvelles cartes, de nouvelles tuiles, de nouvelles figurines à inclure, de nouvelles règles très bien pensées, des quêtes non-linéaires... Bref tout a été développé pour avoir une extension de qualité, le tout rassemblé dans un PDF HD prêt à imprimer.



On sent l'amour de l'auteur pour le jeu en apercevant le nombre impressionant de détails qu'il a décidé d'inclure par rapport aux autres extensions classiques de fans... Le bougre c'est même collé à l'illustration traditionnelle (peinture) pour nous pondre de nouveaux de dos de cartes de toute beauté...

L'intérêt principal de l'extension résidant dans l'évolution des héros sous la forme de héros de l'ombre ou de lumière, les quêtes prenant elles-mêmes les choix des héros, cela influençant la suite de l'intrigue.
Bref, je vous laisse découvrir ce chef-d'oeuvre par vous même... En tout cas moi, je fais quelques petites retouches au niveau de la mise en forme (c'est malheureusement plus fort que moi, j'aime les choses parfaites visuellement...) et je fais chauffer mon imprimante et ma plastifieuse !
L'extension fait partie d'un site qui vient d'ouvrir et qui est lui aussi tout simplement magnifique.
Bref pour les infos, le téléchargement, ou plus simplement pour contacter l'auteur,
ça se passe ici !

---

ghan (2012-05-28 02:20:58)
Merci pour ce post qui fait chaud au coeur !!!!!!
J'en profite pour te remercier également sur ton travail sur les boites, que j'ai allègrement utilisé pour un souci de réalisme.
Pourras-tu m'envoyer les petites retouches que tu as faites? si je peux encore améliorer je suis preneur pour un V3 définitive!!
en tout cas merci et j'espere que vous aurez autant de plaisir a joueur que j'en ai eu à la creer!!!

Anonymous (2012-05-28 06:14:24)
HQ REMASTER Répond :
Oh oui ne t'inquiètes pas je t'enverrais les retouches sans problème... En fait je reprends tout de A à Z. Au programme, correction des fautes d'orthographe et de syntaxe (eh oui il en reste), changement de quelques images, création d'illustrations originales pour tes cartes monstres (oui oui je vais les faire promis, tu le mérites)...
Retapage intégrale du livre de quête avec plans HD et icônes officiels. Réglage des contrastes sur les tuiles, etc...
Bref je ne change rien à ton contenu bien sûr, je garde également le look vintage même si je rajoute un code couleur sur le dos de toutes les cartes (comme j'ai fait pour l'horreur gelée) c'est pratique pour ne pas mélanger les cartes des extensions et j'y tient...
Je veux transformer ton truc en un truc encore plus pro, nickel de chez nickel ! Ne me remercie pas, ton travail mérite amplement toute cette pub ! C'est vraiment une extension superbe et j'espère que tu trouveras assez de courage pour te lancer dans la création d'une nouvelle.
PS : Ne sois pas trop pressé pour la V3, j'ai encore mon extension à boucler et le remaster des sorciers de morcar à finir en plus de mon boulot alimentaire pète c...

Sylvain Broche (2012-05-28 13:15:57)
Je n'arrive pas à la télécharger...

Anonymous (2012-05-29 14:45:25)
Oui très très belle extension, malheureusement je n'ai pas encore su y jouer mais ca viendra :)
Sinon ou en êtes-vous avec la forêt souterraine? ca avance?
Bon boulot et bon courage en tout cas!!!
Merci pour toutes ces merveilles!!! :)

Patrick de Belgique

Shunkaha (2012-05-31 21:03:34)
Tout comme Sylvain, impossible de le télécharger. Le site ne me laisse voir qu'une page noire.

Anonymous (2012-05-31 23:40:21)
Bonjour a tous!
Il semblerait que le site est grillé ou que mon frere fasse une maintenance. En meme temps je pense que le serveur n'a pas tenu le coup avec une telle affluence lol.
Je vais faire en sorte de vous donner un lien alternatif sous peu

M. Bunk (2012-07-12 02:32:39)
Salutation,
Super pour cette annonce...
mais cela ne fonctionne toujours pas. Quid du lien alternatif ?
Cordialement

Ghan (2012-07-13 01:53:54)
Bonjour à tous,
Problème résolu avec un lien sur ce bon vieux forum en consultation direct.
[url=http://heroquestaddon.forumg-ratuit.org/download.forum?id=1] cliquez pour télécharger l'extension[/url]
http://heroquestaddon.f-orumgratuit.org/download.forum?id=1

3.6 juin

3.6.1 LA FORÊT SOUTERRAINE, SORTIE IMMINENTE ! (2012-06-04 09:58)

Tout est dans le titre... Le PDF est sur le point d'être bouclé... Relecture assidue pour détecter les dernières erreurs avant mise en ligne. Le beta-test est terminé et beaucoup de choses ont changées :
- De nombreuses tuiles ont été supprimées, cela allourdit considérablement les parties, coûte cher à l'impression et n'apporte pas grand chose.
- Créations des dos des cartes "Druides d'Ombres" et "Cartes Etat"
- Ajout de carte état "Lycanthropie" (Loup-Garou)
- Ajout de 4 nouveaux trésors de quête
- Ajustement des monstres
- Refonte complète de certaines quêtes
- Ajustement de la difficulté
- Précisions sur les règles et ajout de nouvelles règles.

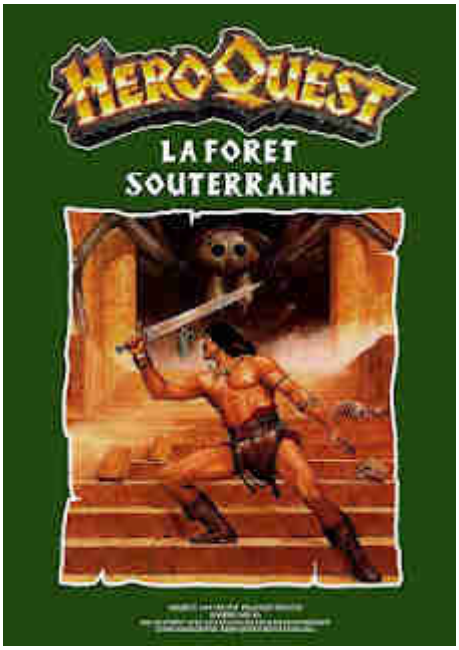
Voilà, encore un peu de patience, cette grosse campagne arrive prochainement sur le blog en téléchargement.
Prochaine campagne maison qui fera suite à La Forêt Souterraine : Les Skaven et les Hommes-Bêtes

---

Gulix (2012-06-05 00:23:52)
Vivement ! Et les skavens à suivre ? Je vais pouvoir faire du recyclage !
En attendant, objectif peinture de la boîte de base pour le cadeau d'un petit bonhomme cet été, avec tous les livres / cartes remasterisés.

Shunkaha Ulop (2012-06-05 03:06:41)
Cool, j'attends cela avec impatience.

3.6.2 (2012-06-05 14:26)



Ca y est ! Le rêve de toute ma vie de joueur de HeroQuest : créer ma propre extension !

Je l'ai fait !

Cliquez sur l'image pour télécharger ! Je mettrai à jour la page Edition 2011 plus tard, le bouclage et la relecture du PDF m'ont exténué.

J'ai hâte de lire vos réactions, vos compte rendu de parties et évidemment vos rapports d'erreurs, car il en reste sûrement...

En espérant que vous apprécierez,

Cordialement, HQ REMASTER

Anonymous (2012-06-05 15:12:10)
je n'ai pas joué, mais le visuel est d'enfer et ça a l'air vraiment bien. Premières impressions : 20/20

Reivax (2012-06-05 23:25:40)
Juste La classe

Ghan (2012-06-05 23:57:41)
On dirait que la communauté des joueurs est gatée ces derniers temps!!
Une trés belle extension en effet.
Nouveaux pièges, nouveaux monstres, la nouveautés des cartes états et des belles cartes et tiles.
On sent que l'esprit du jeu est là, les ajouts de règles se veulent simple, fonctionne par carte, et on a meme le droit à un cover de Mr les edwards^^
20/20 sur la présentation, le booklet est de toute beauté!
Je fais une relecture complète c jour pour t'aider a finaliser!!!!

Anonymous (2012-06-06 00:38:48)
Le créateur de l'extansion "Les champions de l'empire" avait proposé de se mettre à plusieurs pour diminuer les coûts de l'impression. Y aurait-il possibilité de faire pareil avec vous?
Par exemple, moi je n'ai pas du tout le temp pour tout imprimer (je n'ai même pas d'imprimante), plastifier etc... donc si y avais moyen de le faire de la même manière ce serais cool.
Qu'en pensez-vous?
Patrick de Belgique.

christophe (2012-06-06 00:44:41)
Pas joué encore mais dans tous les cas félicitations pour avoir porté ce projet en plus de fournir tout le travail réalisé sur ce site !

Oniria (2012-06-06 09:30:21)
Eh bien quel enthousiasme ! Merci à tous, ça fait du bien surtout après tant de travail ! Faire une extension de A à Z représente un sacré casse-test, surtout la phase de beta-test !
Concernant la possibiité de faire des impressions groupées, je n'ai pas envie de m'occuper de cela... Beaucoup trop cntraignant. J'ai pris contact avec Greg qui a créé "Champions de l'Empire" et il m'a dit que c'était encore en cours, le devis n'a pas été fait et il faut 20 à 50 postulants pour que cela soit rentable... Hors je pense qu'on ne les atteindra jamais !
Je n'utilise pas d'imprimante jet d'encre, trop chère ! Il vaut mieux aller dans des print-shop (tu sais les boutiques pour étudiants ou tu fais de l'internet, des photocopies et des impressions). Les tarifs sont assez avantageux. Une plastifieuse tu en trouves maintenant facilement à 10-15 euros !!!!!! Très bon investissement ! Fabriquer ne prend pas tant de temps que cela d'autant qu'ensuite tu gardes ton matos à vie !

Anonymous (2012-06-06 10:09:45)
je suis tout nouveau sur votre blog , déjà rien que pour le blog félicitation car il est exceptionnel !!!
j ai joué il y a bien longtemps a heroquest avec des amis au fond d une grange avec de très très bon souvenirs. et grâce a vous , je redécouvre ce très bon jeu . résultat j ai trouvé une personne qui vendait le sien de jeu donc j ai acheter , j ai imprimer sur papier photo tout votre matériel pour rendre le jeu encore plus beau et je compte bien entrainer mes enfant de 14 11 et de 11 au fond de notre cave afin de leur faire découvrir l ambiance de heroquest .. et les connaissant je pense que les quêtes vont s enchainer les unes après les autres .
heroquest a été souvent copier par exemple par le jeu descent mais il n a pas été égaler dans sa simplicité de jeu et de plateau ..
donc encore un fois merci de m avoir fait redecouvrir ce jeu
filth

Oniria (2012-06-06 11:29:32)
@Fifth
De rien ! C'est notre but premier que de pousser les gens à ressortir les bons vieux jeux de donjons qui ont depuis déjà trop longtemps déserter nos étagères de boutiques de jeu.
Le jeu de donjon est un genre en déclin depuis de nombreuses années, pour moi, il est mort avec Warhammer Quest. Aujourd'hui il tente un retour, mais les éditeurs ne le prenne pas au sérieux (munchkin quest, super dungeon explore) et pronnent la parodie ! Pire, ils n'assument pas le fait de sortir un pure jeu de donjon à la Heroquest (Descent) et le déguise pour en faire un simple jeu de duel entre héros et MJ...
Heroquest est simple, mais pas simpliste ! Le nombre de combinaisons et d'action est finalemet assez hallucinant. Très simple d'accès, avec un univers passionant (merci games workshop) HeroQuest prouve qu'un système de jeu simple peut d'autant plus immerger un joueur dans un univers captivant qu'un jeu de rôle bâtit sur des annuaires de règles en plusieurs volumes !
Rien ne pourra égaler HeroQuest et c'est pourquoi nous continuons notre travail ! Plus nous jouons à nos retouches et plus nous sommes convaincus de faire quelque chose de grand !
PS : Du Papier Photo ???? Wahou ! J'aimerai^avoir les moyens de le faire !

Bouchette (2012-06-07 00:39:21)
Impressionné par votre travail !
Merci beaucoup pour cette magnifique nouvelle extension.
Plus qu'à acheter les figurines qui vont bien pour jouer avec :)

Bouchette (2012-06-07 08:17:03)
C'est un détail mais j'ai remarqué que le code couleur des cartes de cette nouvelle extension est assez proche de celui du Retour du Sorcier ;)

Bouchette (2012-06-07 08:25:24)
Ah ben non en fait, j'avais pas fait gaffe !
Mais au niveau du cadre de l'image et de la carte, la couleur est bien différente ^^
Au temps pour moi...

VOPTIS (2012-06-12 14:15:45)
Magnifique réalisation à l'image des remastérisation déjà réalisées, mais c'est beaucoup plus fort car c'est une création et à la lecture du livre , on sent déjà un univers mystique .
Une bonne musique et la lumière des bougies nous fera passer un super moment.
Merci à toi

3.6.3 QUESTION ? (2012-06-06 11:00)

Je me pose une question depuis un bout de temps :
Pourquoi notre édition 2012 a-t-elle des livres en format A4 ?
Franchement ça prend énormément de place sur la table de jeu et je trouve cela beaucoup moins convivial. J'aimerai avoir votre avis là-dessus. En ayant en main les livrets originaux, j'ai eu comme un pincement au coeur : aurions-nous fait fausse route ?

Dr Chewbacca (2012-06-06 11:40:28)
La question étant posée... il est vrai que personnellement je préfère le format A5 des livrets originaux, avec le plan sur la page de gauche (ou du haut quand on tourne le livret) et les instructions sur la page de droite (ou du bas).
Par contre au niveau design (couleurs etc.) ta mise en forme est bien plus classe que l'originale !

Anonymous (2012-06-06 12:27:27)
je préfère également le format A5. je ne pense pas qu'il faut tout remodifier. Il suffit juste d'imprimer 2 pages par feuille sous forme de livret. c'est ce que j'ai fait pour toutes mes impressions et le rendu est très bien.

Benoit (2012-06-06 14:32:18)
Je préfère cette nouvelle version car les anciens étaient écrits trop petits. Là avec un plan en couleurs et des notes lisibles c'est beaucoup mieux. J'ai imprimé et je plie pas les feuilles

Bouchette (2012-06-07 00:47:07)
Le format A5 est trop petit je trouve pour vos magnifiques livrets remasterisé.
Le format A4 me paraît être une bon format intermédiaire. Il est ni trop grand, ni trop petit et facilement transportable. Et il permet de profiter au maximum de la qualité de rendu de vos livrets.

Shunkaha Ulop (2012-06-07 01:07:28)
J'aime le format A4, je le trouve très lisible surtout avec ta mise en forme.
Mais après avoir acheté "Peindre ses figurines Citadel", je me demande si je ne vais pas tenté une version modifié de tes PDF pour en faire des livres spiralés.

Oniria (2012-06-07 05:02:08)
Bon bah il semblerait que je me pose trop de questions pour rien... Je ne parlais pas d'imprimer le A4 en A5 bien sur, ça serait illisible, il aurait fallu faire une page pour le plan et une page pour les notes, diviser le texte des intros sur deux pages...etc. Bref tout repenser, mais est-ce que cela vaut vraiment le coup ?
Apparemment non, merci pour vos réponses qui m'ont évité une perte de temps certaine ! Bon maintenant, RTT, je suis en weekend avant l'heure ! Peinture et finition de mon plateau 3D cette aprèm.... Des tonnes

de photos ce week end !

Baramyne (2012-06-07 06:33:51)
J'avais donné à l'imprimeur l'instruction de faire en A5. Il s'est gourré, et à fait en A4.
Je regrette pas, et les potos ont été scotché du résultat.
Bravo à toi donc.
Le seul hic, entre guillemet, c'est d'avoir integré les tuiles à la pagination. Du coup, j'extrais les planche du PDF, en JPEG, et comme t'as tout fait en A4, ben ca sort à la bonne échelle.
Parfait pour moi le A4.

Anonymous (2012-06-07 09:40:46)
C'est vrais que le A4 est un rien trop grand, j'y avais déjà pensé, mais au moin c'est lisible et plus beau!! On ne se trompe pas, si c'étais en A5 je plains ceux qui ont une mauvaise vue lol
Non le A4 est excellent bien que un rien moins confortable!!
A4: 8/10
A5: 4/10
^^
Grugni alias Patrick de Belgique, un petit royaume de plaines au nord de l'empire, peuplé de Trolls, de Gobelins et autres curiosités du genre. ;)

Mana (2012-06-07 13:47:45)
J'ai tout imprimé en A4 et j'en suis TRES satisfait.
Ne change rien et continue comme ça :-)

Maike05 (2012-06-07 14:50:07)
Je préfères le format A5 comme l'original ;)

Voptis (2012-06-08 14:58:30)
Je préfère largement le format A4. Il faut dire que ma vue baisse hahahaha.
Plus sérieusement : le format A4 est plus lisible surtout si l'on veut ajouter des annotations ou surligner des passages qui nous paraissent primordiaux .

Bikk (2012-07-11 09:34:17)
Je préfère le format A4, parce qu'il est bien plus jolie que l'originale et plus lisible pour moi.
J'en profite pour vous féliciter et bonne continuation...

3.6.4 DONJON FIMO, LA CONSECRATION ! (2012-06-10 03:09)

3.6.5 DONJON FIMO, LA CONSECRATION ! (2012-06-10 04:12)

Nouvel é**pisode du Donjon Fimo**, et non des moindres puisque je viens de**terminer mon nouveau plateau en polystyrène extrud**é **avec des cases de 3cm sur 3cm !**

Malgré tout ce qu'on avait pu me dire pour me décourager de faire des cases de 3cm^2, je m'y suis attelé et je ne regrette vraiment pas de l'avoir fait ! Certes, les éléments Mobiliers doivent être retouchés, les jetons et les portes aussi, mais **le confort de jeu est largement multipli**é **par 5 !**

Maintenant que le plateau est terminé *(quoiqu'il me reste les bords* à *peindre en noir, voir mettre un tour en bois pour le consolider, et peut-*être *ajouter quelques* éléments *comme des traces de sang, des textures et des crânes)* je me suis lancé dans la**refonte des** é**léments mobiliers**. J'avais déjà commencé en refaisant la tombe, le pupitre de sorcier et le râtelier d'armes *(voir* précédents épisodes *du "Donjon Fimo"*), mais **il me reste encore pas mal de boulot...** Le but de la manoeuvre étant, dans un premier temps, de **supprimer tous les éléments carton des mobiliers pour avoir une vraie 3D**, puis, dans un deuxième temps, de **rendre les** éléments **compatibles avec les cases 3cm**^{2} de mon nouveau plateau, ce qui implique de **socler les mobiliers**.

Au boulot, j'ai réussi à piquer des pancartes en **balsa**, très pratiques, qui vont me permettre de faire des miracles, à commencer par la**table**, car on peut aisément sculpter ce matériel, le peindre, puis le vernir. Du coup j'ai gardé les éléments plastique de la table et j'ai pu rallonger un peu sa longueur, et enfin, j'ai fait un **socle en pâte fimo.** Par la suite, je sculpterai des éléments pour décorer la table*(bougeoirs, assiettes, cartes...etc)*.

LES PORTES, UNE IDEE DE GENIE !

Le plus gros casse-tête d'un tel plateau, celui qui m'empêche de dormir depuis le début de mon projet, c'est bel et bien les portes.

J'ai toujours trouvé extrèmement chiant de remplacer les portes fermées par des portes ouvertes en cours de partie. Et là, je ne sais pas, en voyant mon balsa, une idée a jaillit, une idée qui me permettrait d'utiliser les propriété du polystyrène de mon plateau, à savoir qu'on peut facilement **planter des punaises dedans !** Vous me suivez ? Regardez donc la photo ci-contre... Avec de la Super-Glue, je colle une punaise sur le bord *"charnière"* d'une **porte en balsa...** Et là, **je peux planter la porte sur n'importe quel bord de case du plateau !** Effet garanti !
L'intérêt ne s'arrête pas là, car **l'axe ainsi constitué est bien évidemment rotatif...** Du coup, pour ouvrir une porte, il suffit de la faire pivoter ! Oui oui, vous avez bien lu.

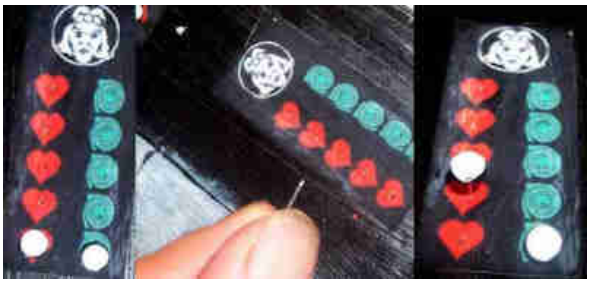
Cette idée très simple est bien plus efficace que les portes moulées de Dwarven Forge et autres vendeurs de moules, et surtout on a des portes personnalisées du plus bel effet..

Les charnières et ornementations elles, proviennent des **restes des grappes de figurines Games Workshop** que je sculpte sommairement à l'aide d'un cutter et que je colle directement sur la porte. A l'aide d'un couteau que je plante et que je fais tourner, je peux creuser les trous des**rivets** sur les charnières. Ensuite coup de peinture, brossage à sec, vernis...etc.
Je suis à 2 portes terminées, plus que 14, sans compter **les portes en bois/fer de Karak Varn et du Retour du Sorcier**, puis les **Portes en Pierre des Ogres** que je ferais certainement en pâte Fimo.

CASES OBSTRUEES / EBOULIS

Pour les jetons cases obstruées/eboulis j'ai récupéré**l'idée géniale de Maike sur son blog** qui consistait à coller des **gravas sur un socle en carton...** Très simple et visuellement très efficace ! Ensuite je les ai peint puis collé un peu de sable, mousses, pour cacher les liens de colle.*J'ai donc fait rapidement 10 éboulis/Case Simple et deux éboulis/Case Double.*

ECRAN POINTS DE VIE/ESPRIT



Sur le bord droit du plateau de jeu, j'ai gardé une **marge peinte en noire** qui m'a permis d'ajouter un petit **tableau de bord** qui comprend des autocollants que j'ai créé. *Sur chacun des 4 autocollants, il y a une icône d'un des héros avec ses icônes respectifs de points de vie et de points d'esprit.* Toujours avec mes fameuses **punaises,** je peux planter et indiquer en cours de partie les points de vie/esprits qu'il restent à chaque héros. **Le joueur sorcier dispose donc de ses informations** à **tout moment, les joueurs** é**galement !**
Il me reste de la place pour ajouter au tableau de bord, les hommes-d'armes ainsi que d'autres héros (ceux des extensions US par exemple).

MISE EN SITUATION
Voici ci-dessous quelques photos qui illustreront les avantages de tels matériaux ainsi que le confort que peuvent offrir des cases de 3cm².

C'est sûr c'est loin d'être aussi beau et complet que le fabuleux plateau de **Damien Thevenin**, mais au moins il est **fonctionnel** et c'est un énorme gain visuel par rapport au plateaux et aux éléments carton originaux !
De plus, le fait de ne pas utiliser les moules ou éléments résine/platre de certaines boutiques Web permet d'avoir un **plateau de jeu unique !**
Il me reste encore beaucoup de travail, tous les jetons, tuiles et éléments des extensions officielles ainsi que les derniers éléments mobiliers *(la cheminée me fait peur d'ailleurs !)* et de nombreuses portes...
Puis également les portes secrètes...
Pour les **oubliettes**, je n'ai pas encore trouvé la technique, ça sent le challenge encore une fois.
Bref, vous l'aurez compris, il risque d'y avoir encore pas mal d'épisodes du **"Donjon Fimo"***... D'ici là, j'espère vous avoir transmis l'envie de vous y coller aussi et d'avoir une* **version Deluxe** *du plus grand jeu de donjon de tous les temps !*

A bientôt mes amis et que Loretome vous garde...

Baramyne (2012-06-10 05:06:18)
Petite astuce pour les points de vie des personages: j'utilise un feutre de tableau effaceable au doigt et je coche directement sur les fiche plastifiées des persos les points perdus.
Peut etre pourrais tu plastifier (sachet pour carte Magic) tes autocollants de bord de table.
Car les multiples coups d'épingle vont vite les déteriorer...

VOPTIS (2012-06-10 05:27:19)
C'est un super boulot .
Ton idée pour les portes est géniale et beaucoup plus

cohérente qu' avec les portes immobiles .
Stratégiquement les combats prennent aussi une autre dimension.
Bravo

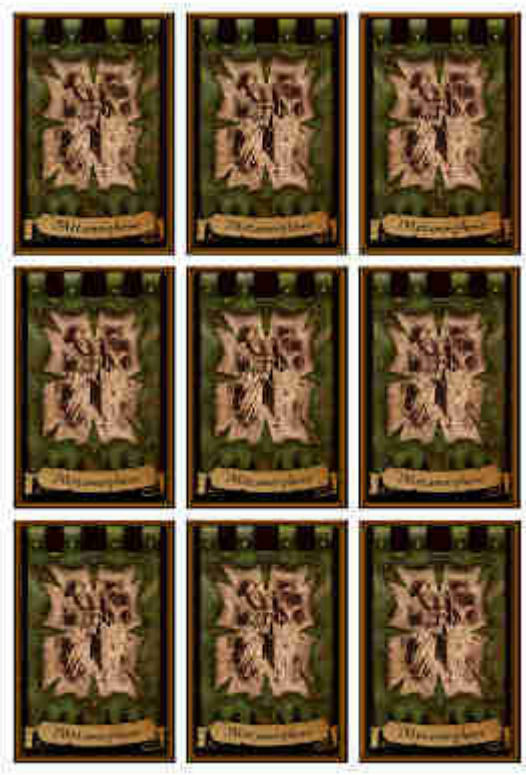
Maike05 (2012-06-10 07:32:58)
excellent ! et bcp plus réussis que la première version de ton plateau ;) Quand j'aurais le temps, j'aimerais m'atteler à fabriquer d'un plateau en liège comme sur heroquest coopération (le site allemand de lfint je crois). L'avantage est qu'il ne coûte rien, découpable aux ciseaux, collable avec de la pva, sous couchable à la bombe et il a déjà la texture de pierre donc idéal pour le brossage à sec :)
L'idée de la punaise est très astucieuse, par contre tu devras faire attention quand toi ou un de tes amis manipule les portes car il arrivera bien un jour où quelqu'un bousculera une porte par mégarde, ce qui va déchirer le polystyrène ! Ce serait vraiment dommage ! :s

thejeer (2012-06-11 08:08:38)
hello
bravo pour ce gigantesque plateau !!!
tu nous dira si le coup de l'aiguille qui tient la porte est vraiment fonctionnel bien durant le jeu!!!
et tres bonne idée la jauge de vie/esprit sur le coté
chapeau bas l'artiste

3.6.6 HEROS DE SUBSTITUTION, APERçU (2012-06-15 12:28)

Avec un fan de mes travaux (dont je tairai le nom pour le moment) nous travaillons sur 4 nouveaux héros qui se substitueront aux classiques. Le Druide pourra remplacer l'Elfe dans un groupe. A noter qu'il prendra une place de choix lors de la campagne "La Forêt Souterraine" que vous avez pu découvrir ces derniers temps sur le blog.

[Cartes+M%C3%A9tamorphoses+
Les cartes de métamorphose dont le nombr
certainement doublé, le but étant que le
bénéficier de métamorphose pendant au moins 12



N'oubliez pas ceci est un premier jet, il va falloir beta-tester, corriger les nombreuses fautes d'orthographe, reformuler certaines phrases et les simplifier... J'attends tout de même vos premières impressions...

VOPTIS (2012-06-24 10:45:14)
Le druide est bien équilibré et avec lui d 'autres stratégies sont possibles . Les métamorphoses sont très diversifiées et chaque animal possède des compétences intéressantes.
Choisir l' elfe ou le druide me paraît être un bon compromis .
Toutefois sur les quêtes difficiles , associés ces deux personnages seraient une bonne chose.
Personnage très intéressant à jouer .
Je suis réconcilié avec les druides .

3.6.7 MISE A JOUR (2012-06-15 12:49)

La page édition 2011-2012 a été mise à jour (correctif mineur des ogres, il manquait une porte sur un plan de quête).
La page édition Classics a été mise à jour :
- Retour du pak l'Horreur Gelée (archive rar comprenant le livre de quêtes et toutes les cartes)
- Retour du pak système "Advanced Heroquest" (comprenant le livret de règles, les jetons, les fiches monstres, les feuilles de personnages, les feuilles de marque vierge, les livres de sorts...etc.)

A noter que le blog tend à se transformer en site...Si cela vous interesse, ça se passe ici : https://sites.google.com/site/heroquestr - emaster/edition-2011-2012
Pour l'instant seul les sections "edition 2011-2012", "Advanced Heroquest" et "Edition Classics" sont ouvertes. Les visuels ne sont pas définitifs.

VOPTIS (2012-06-17 06:10:56)
Bonjour,
J' ai utilisé ton programme d 'éditeur de cartes pour remastériser les cartes de monstres et compagnons d'armes du pack " l' horreur gelée ".
Est-ce que tu veux que je t'envoie les fichiers ?

Oniria (2012-06-17 11:55:11)
Lol !
C'est une édition classique l'horreur gelée ! C'est fait pour être classique, c'est pour ceux qui sont retro et trop attachés à la version originale pour imprimer le remaster...
Le remaster de l'horreur gelée est prévu ne t'inquiètes pas, mais c'est pas pour tout de suite. L'extension originale n'a jamais été testée et heroquest france travaille d'arrache pied pour la réécrire entièrement, virer les quêtes solo qui sont bien bidons, rééquilibrer les monstres, les quêtes...etc. Bref, ne te casse pas la tête à remasteriser des extensions pleines d'erreurs et sois juste patient !
De plus je n'ai pas les figurines, tu aurais pas un tuyau pour trouver des remplacements?

VOPTIS (2012-06-17 12:02:30)
Bonsoir,
Non je n'ai pas de tuyau a part E-Bay mais les frais de port sont trop élevés.
Je débute à Heroquest . (4 parties solos seulement), mais je prends du plaisir à travailler avec tes logiciels de création quels qu'ils soient .

3.6.8 GENERATION DE DONJON... Avec des Dés !!!

(2012-06-16 22:15)

C'est de devant la tasse de café que je vous parle, en les regardant... Le vernis a séché mais pas mes larmes : je détiens le Saint Graal !
Résumé de l'épisode précédent :
Hier après-midi je bossais le livret Bestiaire pour HQ quand une envie soudaine d'acheter des "Orcs Sauvages" me traversa la tête. Je descendis donc en vitesse au magasin spécialiste "Sortilèges" juste en bas de chez moi... Et là, mon regard s'arrête devant une petite boîte contenant des dés... D10, D8, D4, D6, D12 et D20, mais vierges !!! 3,90 Euros les 6 ! J'embarque ! Des D6 vierges à 0,20 Euros pièce !!! J'embarque aussi ! (ptain j'aurais du en prendre plus !)
Je me suis dis que je pourrais tenter de résumer le mode solo de HQ FRANCE sur ces quelques dés vierges, et donc ne plus avoir à consulter les tables en cours de partie. N'étant pas un grand fana de la méthode autocollante (allez donc coller des autocollants face par face sur 1D20...) j'ai pris un crayon noir indélébile et j'ai commencé à dessiner sommairement les faces. Puis j'ai égayé un peu le tout en peignant chaque face et enfin en passant une couche de vernis...
Et voilà le résultat :

Pas mal non ? On dirait presque des vrais !

Mais à quoi servent chacun d'entre eux? Je vais vous expliquer ça en détail !

LE Dé D'EXPLORATION :

Voici le dé d'exploration, celui qui détermine l'architecture du niveau. Le numéro sur certaines faces vous indique le nombre de portes à placer. S'il y a un point à côté de l'un d'eux, c'est que vous devez placer au moins une porte secrète dans la limite du stock disponnible.

Ensuite, j'ai adopté un système shématique simple.

——> Une ligne droite avec un trait à l'une de ses extrémitées signifie qu'il faut fermer le passage à l'une de ses extrémités (avec un jeton "case obstruée")

<—-> Une ligne droite avec 2 traits à ses extrémitées signifie qu'il faut fermer le passage à toutes ses extrémitées. Et voilà, toute la table d'exploration résumée en un seul petit dé à 20 faces. 20 faces ça augmente la diversité et la logique du système de génération en plus !

LE Dé DE MONSTRES

Avec ce dé-ci, vous déterminerez combien de Monstres contient la salle ou le couloir. Pour une face rouge vous placez les jetons monstres rouges et pour une face verte, les jetons monstres verts (mort-vivant). Cela permet de ne pas mélanger les morts-vivants avec les autres types de monstres. S'il ne reste plus de jetons vert en stock et que le dé indique une face verte, considérez tout simplement qu'elle est rouge.

LE Dé de PIèGES

Idéal pour déterminer si un coffre est piégé ou si le héros tombe dans un piège lors de son déplacement. Il y aura un numéro a côté du symbole de piège par la suite. Par exemple un 6 à côté de la Lance, un 8 à côté de l'oubliette et un 10 à

côté de la chute de pierres. Ce chiffre est le minimum à obtenir sur les dés de déplacement pour déclencher le piège lors d'un déplacement. Sinon, rien ne se passe. Véritablement efficace et cela permet de dispenser des jetons piège et de se perdre dans les comptes.

LE Dé MOBILIER :

C'est en fait un simple dé à 2 faces (D2). Sur 3 faces il y a un 1 et sur les trois autres faces un zéro. Il y a donc 50 % de chances que la salle contiennent un élément mobilier (dans la limite disponible de la quête en cours).

A chaque fois, donc, que les Héros découvrent, en cours de jeu, une zone inexplorée, ils jetent les 3 dés (Dé de Monstre, Dé de Mobilier et Dé d'Exploration) pour savoir ce qui s'y trouve ! Je vais également créer un dé de ciblage (pour déterminer quel Héros est visé par une attaque ou un sortilège)... Bref les possibilitées sont multiples et les avantages nombreux, plus de cartes à imprimer et plus de brouettes de dés à lancer.

Mais là où ça va faire mal, c'est que nous comptons utiliser cette méthode pour notre remaster de Advanced Heroquest ! HeroQuest France est déjà en train de se creuser la cervelle pour trouver comment résumer les milliards de table de hasard de génération du système sur 5 dés maximum !

Il y arrivera, j'en suis certain... Bon j'ai des tonnes de peintures à continuer moi, finir le Druide, le Bestiaire (nouvelles cartes en cours d'ailleurs), les Sorciers de Morcar 2012 et une petite partie test pour mes nouveaux dés...

"- Bref j'ai pas intérêt de chomer aujourd'hui...

- Mais c'est Dimanche !

- Je me reposerai Lundi !

- Mais tu seras au boulot !

- Justement....."

VOPTIS (2012-06-16 23:24:15)
Bonjour,
Le système de dés modifiés avec les symboles est très efficace car en jetant à chaque tour le même nombre de dés , on oublie rien.
Je travaille aussi dessus car je veux pouvoir jouer en solo toutes les quêtes des différentes extensions avec ce système .
Je compte également insérer les règles de l' effet de surprise pour Heroquest .
Comme chaque fois , c'est un plaisir de lire tes articles.

Maike05 (2012-06-18 01:38:01)
Le systeme est tres interessant en effet :) j'avais abandonné la creation par dés car je devenais fou a lancer autant de dés. Mais ton systeme utilise des dés visuels, ce qui est beaucoup mieux ;)

Benoît Dumeaux (2012-06-23 06:21:16)
C'est excellent !! Le problème des dés restent quand même le nombre limité de possibilité par rapport à un système de carte. Après ça reste très visuel et prend pas de place.

3.6.9 LE BESTIAIRE, A QUAND LA LIVRAISON ? (2012-06-17 08:01)

Et oui, le Bestiaire se fait attendre, mais c'est qu'il y a énormément de boulot !
Finalement, plutôt que de fournir des trésors de quête et autres cartes à utiliser avec les nouveaux monstres, je ferais un supplément "Nouveaux Objets" en complément du bestiaire.
Le Bestiaire se cantonnera donc seulement aux cartes Monstres, et croyez moi que c'est déjà énorme.
Le but de ce bestiaire, il est utile de le rappeler, est de permettre aux joueurs de varier les monstres dans les quêtes en leur permettant d'acheter des figurines actuelles. J'ai décidé de centrer mon bestiaire exclusivement sur la gamme de figurines "Warhammer Battle" de Games Workshop. Je trouve que toutes leurs figurines sont magnifiques et toutes sculptées par CITADEL, les mêmes qui ont fait celles d'HeroQuest à l'époque ! Toutes mes nouvelles cartes sont donc compatibles à 100 % avec les figurines en vente actuellement. Toutes les illustrations des cartes ont été réalisées par moi à 100 % (un travail de titan !!!! de fou) afin qu'elles représentent au mieux les figurines compatibles...
Ce soucis de la perfection, fait de ce bestiaire, LE truc indispensable pour tous les amoureux d'HeroQuest et de figurines. Voici donc les deux premières planches, soit 18 nouveaux monstres testés et approuvés :

Il manque encore quelques cartes :

- Minotaure
- Homme-Bête UnGor
- Orc Noir
- Squelette des Tombes
- Skaven, Moine de la Peste
- Skaven Prophète Gris
- Elfe Noir
- Hommes Lézard
- Chauve Souris éventuellement.

9 cartes encore à faire soit une planche complète. Le livret sera au format A5 et présentera chaque monstre par un texte explicatif qui vous donnera tout pleins d'idées pour créer de nouvelles quêtes. Le background officiel de Warhammer sera donc adapté à celui d'HeroQuest et viendra donc logiquement l'enrichir.

Voici les liens directs des cartes Monstres ci-dessus qui vous permettront d'accéder directement aux figurines GAMES WORKSHOP pour un achat en ligne (non je ne suis pas sponsorisé par GW !)

- Sanglier Sauvage (23€ les 5)
- Rat Ogre (30€ 2 rats ogres + 2 dresseurs + 6 rats)
- Porte-Peste (20€ les 5, en métal)
- Troll (20€ LE Troll, perso je préfère les Trolls d'Eau, 37€ les 3)

- Squig (20€ les 3 + 2 dresseurs Gobelins, OU SINON 20€ les 5 Squigs seuls)

- Spectre (11,50€/pièce)

- Snotling (15€ les 18 en métal, les 18 sont à assembler sur deux gros socles. Prévoir socles individuels)

- Skaven (30€ les 15)

- Sanguinaire (23€ les 10)

- Goule (20€ les 10)

- Homme Bête Gor (20€ les 10)

- Horreur Rose (23€ les 10)

- Nain du Chaos (Plus en vente, voir sur EBay)

- Araignée Géante (30 euros les 10, Socles de 2 cases)

- Archer du Chaos (Provient du jeu "Seigneur de Guerre" de MB)

- Démonette (23€ les 10)

- Gobelin de la Nuit (30€ les 20)

- Orc Sauvage (23€ les 10)

Je pense avoir écumé toute la gamme Warhammer Battle... J'ai bien évidemment zappé tous les monstres trop gros et trop chers, tout ce qui n'a finalement rien à faire dans un donjon. Ensuite, il y a beaucoup de monstres qui sont juste des dérivés et qui ne justifient pas l'achat de toutes les boîtes (squelettes à poil, squelettes en armure, squelette en armure rouillée, squelette en slibard, en string, à cheval, au MCDO...etc).

Si jamais vous avez d'autres figurines WARHAMMER BATTLE à me conseiller pour HQ, n'hésitez pas et je me collerai à l'ajout des cartes avant de livrer définitivement le bestiaire sous la forme d'un énorme PDF tout beau tout propre...

A noter que je possède toutes les figurines des cartes terminées... Vous avez du retard à rattraper non ? ^^

Maike05 (2012-06-18 01:40:41)
Un boulot de dingue!
As tu des stats testé pour un dragon rouge par hasard ? Qui utiliserait les sortileges du feu ?

Oniria (2012-06-18 09:52:47)
J'ai une approche complètement différente d'un dragon maike. Pour moi un dragon, c'est pas juste une figurine que tu fous dans la grande pièce du plateau et que tu bourrine à coup de dés... Un dragon, c'est mythique ! C'est le challenge ultime du héros... J'ai pour projet un mini-pak de 3-4 ou 5 quêtes avec en vedette un dragon justement. Il sera présent tout le long de la mini-campagne, mais pas forcément en personne.
Je m'explique, par exemple, les héros marchent tranquillement et d'un coup tremblement de terre et tout plein d'éboulis qui tombe sur leur gueule, le dragon grogne et ses pas font trembler le sol et s'écrouler le plafond. ensuite, les héros arrivent face à un trou dans le mur et d'immenses flammes en jaillissent. les héros doivent courir pour ne pas que les flammes les rattrapent, c'est le souffle du dragon... Icendie, boule de flamme, cases écroulées sous le passage du dragon, découvrant un trou béant à franchir... Tu vois, il est plus interessant de faire monter la pression, suggérer la présence du dragon jusqu'à l'affrontement ultime !
Là tes joueurs balisent, et à l'affrontement final tu mets en scène plusieurs affrontement, un à travers une crevasse où les joueurs essayent de lui crever l'oeil, puis les héros rattrapent le dragon et il a la peau si dure qu'il est invincible... Par chance une herse est juste au dessus de lui reste à trouver comment la faire tomber pour l'immobiliser. Une fois immobilisé, le dragon ne peut plus qu'utiliser son souffle de flamme et les héros devront tenter de l'éviter pour pouvoir le frapper...
Bref tu vois, c'est épique, et à la limite, tu n'utilises mm pas de figurine de dragon, tu suggères tout !!! Avec des tuiles, des jetons...etc. Voilà tel que je vois un dragon, il n'est pas une simple carte monstre, mais un prétexte pour une mini campagne épique !!!

Baramyne (2012-06-19 09:10:18)
En temps que figuriniste avant tout, l'idée du bestiaire est tres interessante.
Des que j'ai vu ton bestiaire, j'ai tout de suite penser à ajouter LA figurine qui nous à fait rever (avec mon poto): le dragon ogre. Ni trop gros, ni trop petit, bien équipé style "donjon", il peut etre la bete dressée d'un culte secret de guerriers du Chaos...
Il y a aussi les nouveaux Vargheists. Très réussi, ils peuvent etre de parfait mini boss pour une campagne dans le manoir du vampire, magicien et duelliste de l'affrontement final de la derniere quete.
BaneLegions a aussi livré un tres beau Vilthiss, guerrier serpentiforme, boss ultime d'un donjon sous le donjon....
Leur troll jarl est aussi tres réussi, bien plus JDR et moins cartoon que les versions GW.
Perso, je deteste les skavens et l'idée de faire intervenir les demons ne m'emballe pas, question de gout.
Mais la grosse tuerie, c'est sur, c'est le dragon. D'abord recherché, puis suggeré et enfin affronté: le panard. Prevoir des mercenaires coté joueur et des pieges et mécanismes cote MJ, comme tu l'as dit, c'est top.
Par contre, comment gerer des socles de 40mm? Les araignées géantes peuvent sortir des pièces?
J'adore les nouveaux ogres, mais je suis inquiet de leur taille/jouabilité?

Shunkaha Ulop (2012-06-21 09:08:39)
Sympa ton idée de fournir les liens vers les références GW.
Et vivement la sortie du bestiaire.

@Baramyne : Merci pour l'info BaneLegions, je ne connaissais pas la "marque", leur figurines sont superbes.

Anonymous (2012-06-26 01:54:39)
Bonjour a tous.
Je partage la vision d'oniria sur le dragon. Une campagne le concernant doit faire plus que poser une belle fig de dragon. Il faut imstiler ka terreur et infuser la puissance de la bete pou rendre l.affrontement mythique.. !
Pour ma part je travaille aussi sur une quete incluant des grosse bete! Il nest pas exclu de mutualiser notre creativité ;-)
Pour les gros monstre j'ai des regles sur mon forum pour leur mouvememnt mais aussi de combat.
Perso je suis adepte de la simplification des regles a l'extreme pou rester dans l'esprit du jeu. Pour etre franc jai mis mes ogrescet rat ogrevsur socle cavalerie. Donc sur deux cases. Pour moi les faire marcher en crabe dans les couliir ne gene pas tant que le socle passe. Si le socle ne passe pas ou ne oeut etre pose, alors le monstre est bloqué

Anonymous (2012-06-27 02:43:43)
l'homme bêtes du seigneur de guerre serait pas mal pour ton bestiaire aussi ton cites est super me tarde de voir le reste bon courages

3.6.10 LES SORCIERS DE MORCAR, Avant Première...

(2012-06-23 03:52)

Ca fait un bout de temps que je vous en parle... J'avais commencer à travailler dessus, en même temps que "Contre la Horde des Ogres"... Ce pak est celui qui m'effraye le plus depuis le début de notre projet de remaster, car il possède un nombre de carte hallucinante, presque autant que celles du jeu de base...
Et pourtant, j'avance ! Et oui, je ne l'aurai pas cru, mais j'avance... Ma passion pour ce projet est toujours intacte, et puis surtout, "Les Sorciers de Morcar" a toujours été une extension captivante !
Voici donc en avant-première, pour vous faire baver, quelques éléments remasterisés :

CE QUI EST TERMINE :
- Les cartes des hommes-d'armes
- Les cartes Monstres
- Les 6 cartes du Grand Mage
- Les 6 cartes du Nécromancien
- Les 6 cartes du Chaman Orc
- Les 3 sortilèges des ténèbres
- La Boutique de l'Alchimiste
- La Feuille de Marque
- Les nouvelles règles

CE QU'IL RESTE A FAIRE :
- Les 6 cartes du maître des orages
- Les 3 sortilèges de Protection
- Les 3 sortilèges de Détection
- Les 9 cartes trésors
- Les pages de quête

Comme vous le voyez, plus que 2 semaines environ avant le bouclage et les correctifs, si tout se passe bien... Encore un peu de patience donc...

Voptis (2012-06-23 06:30:16)
Bonjour,
Les cartes des sorciers (sorts) sont très agréables à voir.
Je suis impatient de voir le résultat final.
Demain je devrais tester ton druide avec ses différentes (et peut-être trop nombreuses) métamorphoses.

Anonymous (2012-06-27 08:26:52)
encore une fois bravo pour l avancement de cette extension . moi et mes gosses on s éclate comme des fous .. petite question concernant les carte trésors de quêtes il y a 6 icônes de personnages je reconnais le magicien le barbare l elfe et le nain . a quoi correspondent les 2 autres icônes merci d avance
FILTH

Anonymous (2012-06-27 08:52:05)
les 2 icônes de personnage restant sont la femme barbare et la femme elfe des 2 dernières extensions officiel (barbarian quest pack et elf quest pack).

Anonymous (2012-06-27 10:42:48)
ok merci pour l info
filth

Anonymous (2012-06-27 11:26:59)
www.lessouterrainsoublies.fr pour les détails de ces héros manquants.

Alexandre Nempon (2012-07-01 03:12:06)
Salutation,
un petit message pour te remercier de ton travail et pour t'encourager dans cette démarche !
Keep going on man ! Un grand bravo !

MechaMick (2012-07-09 06:21:26)
Hello,
Moi aussi je tenais à te féliciter et à te remercier pour tout ce fantastique travail que je pille depuis peu et qui m'a donné l'envie de ressortir ce jeu de mon enfance, de le faire découvrir à ma moitié et même de l'embellir (le jeu, pas ma moitié hein...) en passant par la case peinture. En attendant avec impatience cette nouvelle remasterisation, je me mets en quête de trouver les figurines de cette extension (la seule qui me manquait à l'époque buh).
Continue, c'est top !

Anonymous (2012-07-13 02:52:13)
Tiens au passage, pourrais-tu faire en sorte que les cartes remasterisées soit à la même échelle que les cartes de base ?
J'ai l'impression, en les imprimant, que les nouvelles cartes sont un peu plus grandes

Oniria (2012-07-13 11:01:12)
HEROQUEST REMASTER REPOND
@Anonyme : Euh... Oui les cartes sont plus grandes, pour les myopes ! Pour que ça soit plus beau, et surtout pour que ça soit compatible avec les pochettes des cartes à plastifier !!!! Donc il est hors de question que je réduise leur taille, toutes les cartes ont et auront le même format ! Mais rien ne t'empêche de les redimensionner à la bonne taille. C'est simple, tu calcules le ratio et à l'impression tu réduis de 70 % par exemple et ça devrait marcher nickel !
Mais franchement, je pense que tu vas perdre pas mal en lisibilité car le noir et blanc peut facilement être de petite taille, mais quand tu as de la couleur, des fonds perdus...etc. Ca nuit de beaucoup à la lisibilité sur des petits formats. Bref, teste et tu verras bien... Tiens moi au courant, ça m'interesse aussi ^^
@MechaMich
Pour les figurines, Games Workshop vends des supers sorciers modulables : 2 pour 20 euros, c'est cher certes, mais ils sont top ! Ils ont aussi un super shaman orc, plusieurs mm au choix aux alentours de 8 euros. Pour les hommes d'armes, toujours chez Games Workshop, tu en a 10 pour 20 euros, très beaux aussi. Par contre, ils n'auront pas d'armes interchangeables, donc prévois lors de l'assemblage

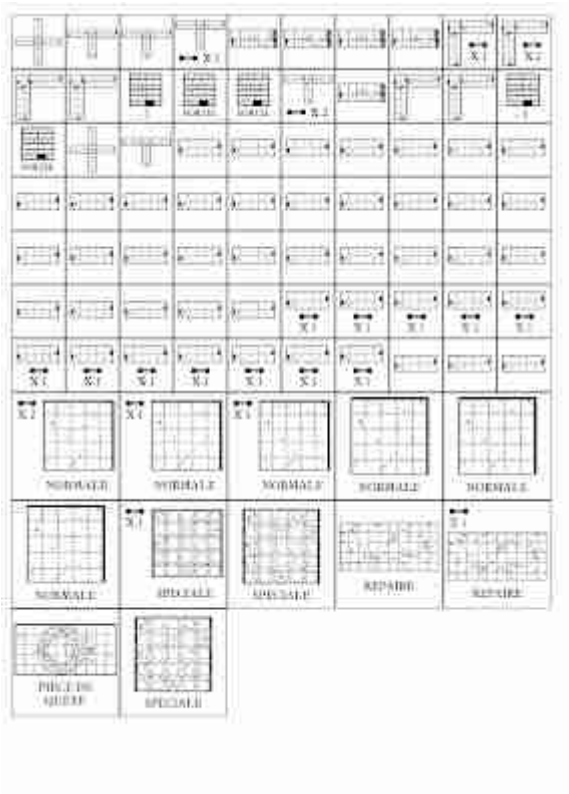
pour les différentes armes. Considères qu'il en faut 3 par héros (un avec épée et bouclier, un avec hallebarde, un avec épée à 2 mains ou arbalète/arc)... Bonne chance, envoie des photos de tes figurines !

M.Bunk (2012-07-14 10:58:45)
Oniria => L'anonyme... c'était moi !
C'est vrai qu'après coup, les cartes plus grandes ne me gênent pas. C'était juste histoire de chipoter, et d'avoir quelque chose d'homogène avec la boite de base.
Rien de grave.
En tout cas c'est un très bon taff. Bon, c'est la deuxième fois que je le dis, mais c'est vraiment bien.
Ce weekend, j'ai commencé l'impression des tuiles, plus collage. C'est top ! Encore plus avec la protection plastique (J'ai utilisé les films protecteurs qu'on utilise pour recouvrir les livres).
Au début, j'ai fait une petite erreur: j'avais coupé trop court, ce qui fait qu'il n'y avait pas le bord blanc autour des tuiles. Pour les suivantes, j'ai laissé et ça rend, pour moi, mieux !

MechaMick (2012-07-15 05:43:33)
>Oniria
Merci pour les conseils. J'ai réussi à avoir les 12 hommes d'armes avec 23 armes (il en manque une je crois) sur ebay pour 18 euros. Me manque plus que les 4 sorciers. J'ai vu quelques exemples de remplacement sur le forum et elles sont chouettes en effet. Merci encore et vivement la suite. Mon porte-monnaie te fait la gueule par contre, ce site et les jeux présentés sur lessouterrainsoublies.fr ont fait de lui un anorexique...

3.7 juillet

3.7.1 ADVANCED HEROQUEST, Supprimer les tables ? C'est fait ! (2012-07-09 12:38)



Pour ceux qui suivent ce blog avec assiduitée, vous avez du vous pencher sur la traduction "classique" de Advanced Heroquest qui est dispo en téléchargement...
Comme beaucoup, vous avez dû vous rendre compte de la lourdeur du système de génération de donjon avec les tables de hasard (même si je trouve que ça a son charme en vieux routard roliste que je suis- les tables de hasard c'est souple et pas cher !)...
J'ai d'abord pensé à faire un système de carte comme pour Warhammer Quest... Mais là, il aurait fallu un paquet de carte gigantesque, et le nombre d'informations sur les cartes n'est pas assez important pour justifier ce support...
J'ai donc eu une idée toute bête... Des petits jetons... Eh oui... Des jetons, c'est tout ! Pas cher du tout et très pratiques ! Cela permet également de rendre ludique le rôle du cartographe (celui qui doit tracer le plan du donjon en cours de partie... Beurk, quelle connerie !).
Celui-ci dispose maintenant de jetons (voir ci-dessus). Il sépare au préalable les jetons "couloirs" (les plus petits) des jetons "pièces" (les plus grands). Il en fait deux piles qu'il mélange face cachée. Et, à chaque phase d'exploration, il pioche des jetons et les place, en même temps que les tuiles. On a donc instantanément sous les yeux :
- Le plan du donjon
- Les portes à placer
- Les types des salles

- Les extrémités et la longueur des couloirs
Plus besoin de tables de hasard et de brouettes de dés !!!!!!
Vous pouvez imprimer plusieurs de ces planches de jetons pour ceux qui veulent des mega donjon !
Pas le temps de finir la partie ? Pas grave… Prenez le plan de jetons en photo, vous reprendrez où vous en êtes la prochaine fois !
Il y aura un deck de cartes mobilier à piocher au hasard pour les salles "normales".
Il y aura un déck de cartes "évènement spéciaux" à piocher au hasard pour les salles "spéciales"
J'ai aussi fait les cartes pour les 3 collèges de magie (une trentaine de sorts !), de vraies cartes monstres (de la taille des fiches des persos de l'édition 2012 de HeroQuest), des vraies fiches de personnages…
Il y aura aussi des decks pour les trésors, les trésors magiques et des jetons pour les contenus des coffres. Enfin, un deck de cartes pour les pièges pour satisfaire le sadisme du MJ.
Je tenterai également de traduire toutes les quêtes officielles de HeroQuest pour Advanced HeroQuest. Le but étant de rendre ce système enfin conviviale sans lui enlever son efficacité !
Affaire à suivre… Rassurez-vous les Sorciers de Morcar ne sont pas en reste et j'ai aussi entamé les peintures de mes figurines de "Descent" (photos prochainement), enfin fait ma première partie test jeudi dernier (je vous en parlerai plus en détail prochainement).
Bref du gros, très gros dossier pour ce Week End sur HeroQuest Remaster !
Allez, je retourne sur Advanced HeroQuest, encore du pain sur la planche ! MIAM !

Shunkaha Ulop (2012-07-10 07:48:02)
Super idée ton système de génération aléatoire de donjon. Tu ajouté un zeste de Carcassonne à AHQ :)
C'est vrai que le système de base ressemblait à un des jeux de Perceval dans Kaamelott. :D
Maintenant j'attends avec impatience le WE, pour le très gros dossier !

Dalia (2012-07-10 13:05:54)
super idée, tellement simple mais tellement efficace que personne avant ne l'a eu :). Merci et bravo

Sylvain Broche (2012-07-14 15:55:38)
Vas bosser sur Les Sorciers de Morcar au lieu de te disperser comme ça ! J'ai hâte de voir la suite, ceci dit…

Oniria (2012-07-15 01:01:51)
@Sylvain Broche
Je ne me disperse pas… JE M'AERRE LA TETE POUR EVITER DE PÊTER LES PLOMBS, ME LASSER ET… FERMER LE BLOG !!!!!! YAAAAAAAAAARGH , AAAAAAAAAAAAAARRRRRRRhhhh, FERMER LE BLOG !!!!!!! BEUUUUUUH …. (on rigole moins maintenant, n'est-ce pas ?^^)

3.7.2 ADVANCED HEROQUEST DELUXE, Mission Terminée ! (2012-07-19 03:17)

Ayé ! Je vous livre le couronnement de ma carrière de remaster... Un PDF de 51 pages (79 Mo !) qui contient ce qu'aurait dû être Advanced Heroquest ! Au programme de ce gros PDF :

- 4 fiches personnages grand format en couleur.
- 2 fiches couleur suivants (homme d'arme et sergent)
- Des jetons génération remplaçant avantageusement les tables de hasard pour générer le donjon.
- Des cartes sortilèges regroupant 3 collèges de magie officiels (Feu x12, Jade x10 et Lumière x12).
- Des cartes sortilèges pour le MJ et ses monstres (Maléfices x5).
- 33 cartes monstres en couleur avec un système d'icônes et de vraies illustrations en couleur.
- Des jetons coffre x20 et trésors magiques x55.
- Des cartes "évènement spécial"x17, "piège !"x18 et "mobilier"x9, simplifiant encore la génération de donjon.
- 5 fiches mémo recto-verso résumant les points importants des règles pour toujours les avoir sous la main en cours de partie.
- Une fiche "Boutique".

Ca se passe ici pour le téléchargement (clic droit puis enegistrer sous):
http://lessouterrainsoublies.fr/AdvancedHeroQuest/ahqluxe.pdf
L'ensemble vous coutera environ 30 euros dans tout bon "copy shop" pour étudiant... 30 euros étant un minimum car il met de côté l'impression des dos des cartes "monstres" qui sont superflus.
Et si je vous disais que la même chose est faite pour Warhammer Quest, hum ? Chuuuut...
Commentaires et impressions attendus avec impatience !
PS : Maintenant que ce travail de titan est terminé, je vais pouvoir enfin boucler les Sorciers de Morcar...

Romimi (2012-07-19 04:27:16)
Tout simplement magnifique !!!
Hip hip hip hourra pour Heroquest Remaster
Au plaisir de te recevoir autour d'une bonne biere :)

Maitresinh (2012-07-19 05:01:30)
Va vraiement falloir que je m'y mette !
Pour l'impression R/V dans les copy-shop, tu n'a pas eu de problemes ? Moi, ils ont tjrs un probleme pour me faire des planches de cartes un minimum symétriques.
Pour pallier à ça, j'avais imaginé un autre type de mise en pages des cartes ! Recto et verso sur la meme feuille, le verso figurant sans marge (accolé) au bas du recto. Il n'y a pas de marge non plus entre les cartes.
Ainsi, on coupe au cutter sans chutes, et on replie chacun couple R/V en deux, on colle et on obtient une carte symétrique et rigide (X2 épaisseur), avec un gain de temps en coupe

Dalia (2012-07-19 06:39:07)
Superbe boulot !!
Ta mise en page est superbe, je t'embaucherais bien pour m'aider sur mon Donjon crawling solo :).
Bravo je te piquerais quelques idées :), mais je donnerais ton nom légendaire :)

Oniria (2012-07-19 07:51:30)
@Maitresihn
Je n'imprime tout simplement pas en recto-verso... Crois en ma vieille expérience, il y a toujours des décalages, même minime et ce quelque soit les techniques !
Moi je découpe chaque face une par une, avec patience, puis je les encolle afin qu'elles soient callées pile poile ! Puis hop, à la plastifieuse et ça tient nickel. En plus, ça permet d'épaissir un peu le papier.
Je sais c'est long, mais après tout, ton jeu tu le fabriques qu'une fois et tu le gardes à vie ! Comme disait Peter Jackson (qui l'a lui même emprunté à Zemeckis), "la douleur est temporelle, le produit est éternel"...
Bon courage dans ta fabrication, moi je suis en plein dedans et y a du taf...
PS : Ta technique de mettre les recto et les verso sur la même planche je l'ai déjà utilisée : regardes les jetons coffres, trésors magiques et les fiches perso et aide-mémoire... Elles sont toutes conçues pour être pliées... Hop là !

Oniria (2012-07-19 07:58:38)
Je serais interessé par ton projet, voir ce que c'est et ce que ça donne... Par contre pour le coup de main, tu dois bien te douter que je pédale dans la bouse de troll pour tenter de boucler tout ce que j'ai sur le feu... Inutile de charger plus la mule ! Si je ne termine pas les sorciers de morcar rapidement (avec la "pause" que je me suis faite sur advanced heroquest), des lecteurs du blog vont finir par lancer une foule en colère à mes trousses...:(

Dalia (2012-07-19 09:28:48)
@Oniria
Tu devrais t'inscrire sur la figoblotheque aussi, je pense que beaucoup de monde apprécierais ton travail.
Si tu veux voir le DC solo va voir sur mon blog la y a un rapport de partie, ca te donnera une idée.

Oniria (2012-07-19 11:33:49)
Je connaissais pas la figblothèque, je vais fouiner un peu, merci du tuyaux.
J'ai jeté un oeil à ton compte rendu de partie, il y a des idées énormes, comme le listing des actions au choix sur certains évènements, j'adore ! La pièce qui bifurque à 90°, top fun et les évènements pièges cachés sous les socles des figurines de monstres, tout simplement du génie ! J'avoue ne pas avoir tout compris par contre, mais j'aime beaucoup le côté roleplay/livre dont vous êtes le héros que tu y a mis... Je pense qu'on espère tous un jour créer notre propre système de donjon qui corresponde à notre façon de jouer... As-tu des règles au propre, j'aimerai me pencher plus en détail sur ton système... Envoie moi un mail...

Dalia (2012-07-19 13:20:21)
Merci :), mais j'ai eu des idées en lisant tes pdf d'heroquest, tu verras dans la 3em partie des dalles d'activation que tu connais :).
Des que les regles sont un peu au propre je t'envoi ca, je finis les tests pour commencer a les poser et je t'envoi ca. Mais j'ai eu des idées grace a ton travail aussi.

Hacik (2012-07-20 00:34:14)
Ce commentaire a été supprimé par l'auteur.

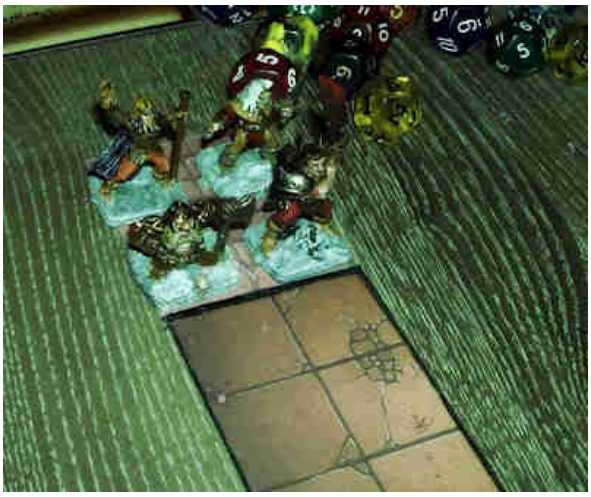
Hacik (2012-07-20 00:35:43)
Super boulot.
Par contre pour info, sur le boncoin une personne vend ton travail...

Oniria (2012-07-20 00:51:47)
Merci pour le tuyau... Mais je n'ai rien trouvé ! Peux-tu m'envoyer le lien d'urgence que je le rappelle à l'ordre, merci d'avance !

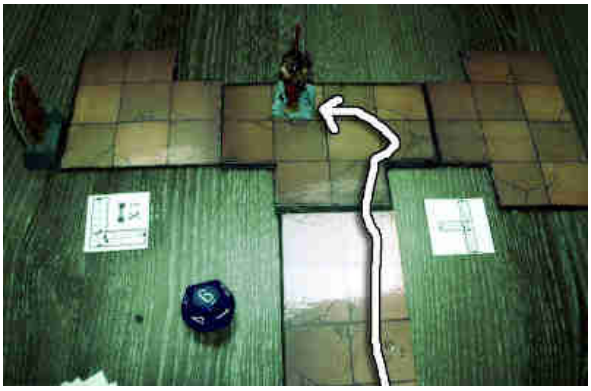
Hacik (2012-07-20 01:36:03)
Ce commentaire a été supprimé par un administrateur du blog.

Shunkaha Ulop (2012-07-24 09:23:58)
Super boulot !
Me reste plus qu'à le plier, coller, etc. et à y jouer :D
Merci à toi Oniria pour le travail que tu fournis.

3.7.3 ADVANCED HEROQUEST, Compte Rendu de Partie 1 (2012-07-22 03:25)



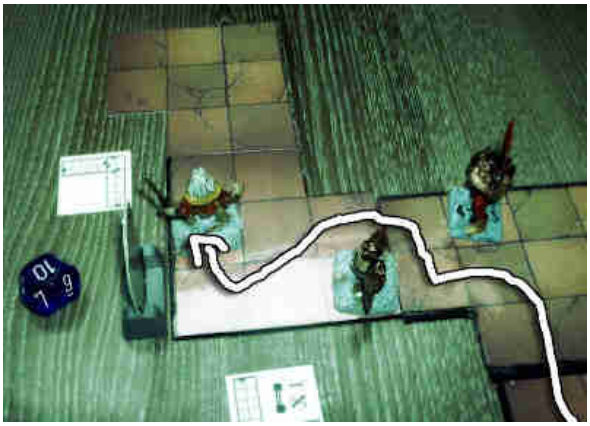
Mon matériel deluxe pour Advanced Heroquest est enfin imprimé, découpé, plastifié, rangé ! C'est l'occasion de tester ce système...
Je crée donc en vitesse une Matrice de Monstres "mort-vivant", j'ignorerai les règles sur la peur dans un premier temps...
La quête est simple : Les héros ont découvert une ancienne crypte souterraine qui contiendrait un puissant objet magique. Lorsqu'ils auront découvert un objet magique, ils auront terminé leur quête, cela pouvant prendre énormément de temps et se dérouler sur des dizaines de niveaux !!!
PHASE D'EXPLORATION, TOUR 1 : LE BARBARE



Le plateau commence comme d'habitude, c-à-d un escalier, deux sections de couloir et un croisement en T à la fin. Le Barbare décide de courir, le couloir étant vide, il lance donc un dé et obtient 6. Il ajoute ce résultat à sa vitesse et se déplace donc d'autant de cases découvrant ce qui se cache dans la jonction en T en piochant des jetons de génération de couloir.
A gauche donc un virage qui contient une porte, à droite, une autre jonction en T.
Le Barbare termine son tour.
PHASE D'EXPLORATION TOUR 2 : LE NAIN

Le Nain porte une Cotte de Mailles, ce qui en fait une véritable machine de guerre mais réduit sa vitesse de 2 points... Il ne peut donc avancer que de 4 cases par tour ! Je décide de le faire courir pour qu'il rejoigne le Barbare... Il obtient 10 sur son dé de course et dépasse le Barbare. Son tour se termine.

PHASE D'EXPLORATION TOUR 3 : L'ELFE



L'Elfe obtient 10 également sur son dé de course et vient se placer près de la porte, prêt à agir lorsque celle-ci sera ouverte.

PHASE D'EXPLORATION, TOUR 4, LE SORCIER

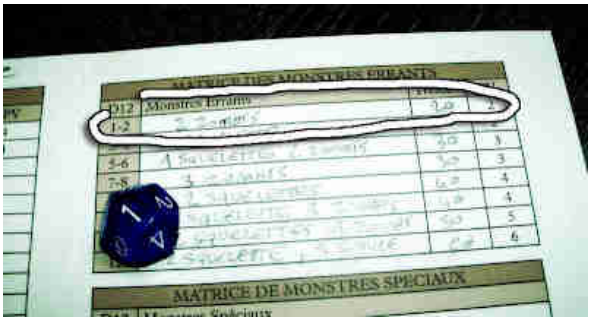
Le Sorcier obtient un 6 sur son dé de course et reste en arrière, car il peut facilement être tué en un coup !

PHASE D'EXPLORATION, TOUR 5, Maître de Jeu (MJ)

Grâce à la fiche mémo "Aventures en Solo", je lance un dé pour le MJ et consulte la table "Phase du MJ". Un résultat de 9 indique que rien ne se passe. Le calme de ce premier tour d'exploration laisse présager que de grands dangers se profilent à l'horizon.

PHASE D'EXPLORATION, TOUR 6, LE BARBARE

Le Barbare décide d'ouvrir la porte.Il pioche donc un jeton génération de pièce.



C'est une pièce normale qui contient 2 portes ainsi que des monstres errants. Je prends donc la Matrice de Monstres du Donjon et obtient un 1 sur la table des monstres errants : je place donc 2 Zombis et effectue un jet de surprise. (je lance un dé pour les héros et un pour le MJ)

Le MJ obtient un 5 et les héros obtiennent un 1... J'ai de plus oublié que si l'Elfe peut voir dans une pièce, on peut ajouter 1 point au résultat de lancer de jet de surprise... Pas grave, cela n'aurait rien changé.
Les Zombis surprennent donc les héros qui perdent leur tour. On passe illico à la phase du MJ !
TOUR DE COMBAT 1, Phase du MJ

Le MJ déplace donc l'un des Zombis face au Barbare. Celui-ci doit obtenir 9 minimum pour toucher le Barbare en lançant un dé à 12 faces (soit 3 chances sur 12...). Il obtient 8 ce qui n'est pas suffisant, sa machette se plante dans la pierre de la porte et le coup est sans effet. Le deuxième Zombis ne peut pas bouger, aucune attaque n'est possible. Le tour du MJ est donc terminé.
NOTE : Comme vous pouvez le voir sur la photo j'utilise des petits D6 pour indiquer les points de vie des monstres. C'est bien plus pratique que les jetons de blessure. Ces dés peuvent être achetés sous la forme de cubes plastiques à 7 euros environ sur le site de Games Workshop. Le cube plastique en contient un grand nombre de couleurs différentes.
A SUIVRE...

Anonymous (2012-07-24 11:33:11)
Je n'ai pas encore eu le tps de voir tout ça en détails (taff oblige) mais je vois que le compte rendu de partie donne bien envie !
HQF

3.7.4 ADVANCED HEROQUEST, Compte Rendu de Partie 2 (2012-07-22 04:09)

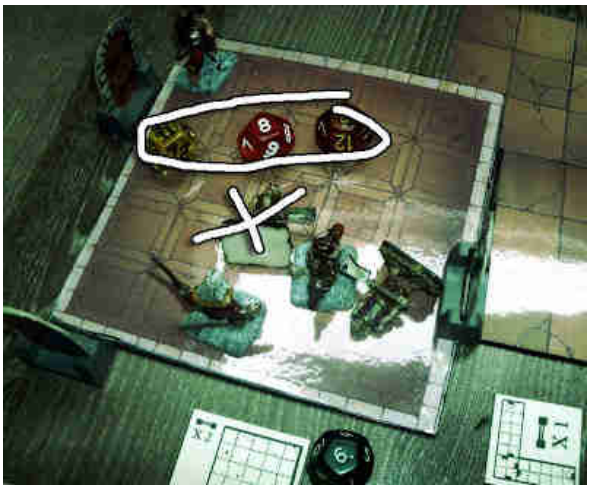
TOUR DE COMBAT 2, LE BARBARE
Le Barbare risposte donc. Il doit obtenir un 5 minimum sur 1D12 pour toucher le Zombis. Il obtient un 11, son coup est efficace. Il lance donc ses dés de dommages (à savoir 6) pour déterminer combien le Zombi perd de points de Blessures (B). Tous les dés qui indiquent un résultat égal ou supérieur à l'endurance du Zombi lui feront perdre 1 point de Blessure.

Le Barbare obtient les résultats suivants sur ses dés de dommages : 1, 3, 12, 12, 11 et 6. Les deux "12" indiquent que le Barbare peut relancer les 2 dés pour tenter de causer des dommages supplémentaires. L'ensemble des dés de dommages indiquent que le Zombi perd 6 points de Blessures. Celui-ci en a 4, il est donc mort en un coup ! Le Barbare se met à l'abri dans un coin de la pièce.

TOUR DE COMBAT 3, LE NAIN

Le Nain se déplace jusqu'au prochain Zombi. Il doit obtenir un 4 minimum pour le toucher.

Il obtient un "6" sur son D12, l'attaque est donc réussi. Il lance ensuite ses 5 dés de dommages qui lui indiquent que le Zombi perd 2 points de vie.
TOUR DE COMBAT 4, L'ELFE



L'Elfe décide d'achever le travail du Nain. Il doit obtenir un 4 minimum pour toucher le Zombi. Le dé de touche lui indique un 6. C'est réussi. Il lance ses 3 dés de dommages qui lui indiquent la perte de 3 points de Blessure pour le malheureux Zombi qui s'écroule sur le sol déjà rempli de son sang.

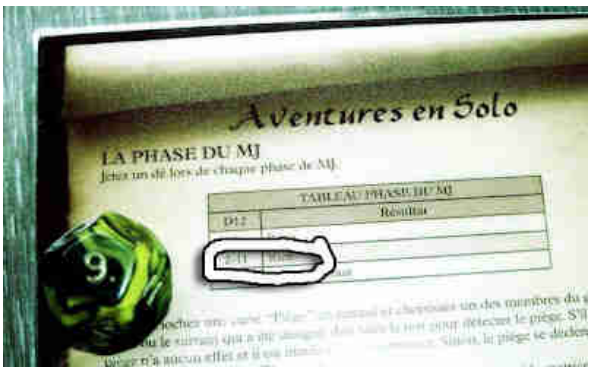
PHASE D'EXPLORATION, LE SORCIER

Le Sorcier décide de fouiller les deux cadavres. Il lance donc 2D12, un pour chaque Zombi et consulte la fiche de caractéristiques des Zombis :

Les dés indiquent 8 et 5 : Le Sorcier trouve donc 10+10 Couronnes, soit 20 ! Partagées en 4, cela fait 5 Couronnes chacun... Le Nain les place dans sa bourse en bougonnant, tandis que l'Elfe estime que c'est un bon début.

PHASE D'EXPLORATION LE MJ

Je lance un dé pour savoir ce que le MJ va faire :



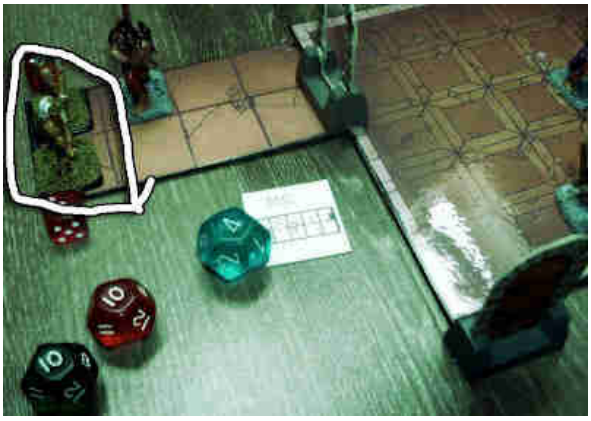
Et j'obtiens un "9" comme pour la phase précédente... Le MJ n'agit donc pas.

PHASE D'EXPLORATION, LE BARBARE

Le Barbare décide de ne pas s'attarder dans la pièce et ouvre l'une des deux portes. Je lance un dé pour savoir ce qui se trouve derrière.

RAPPEL : Lorsqu'on ouvre une porte dans une salle, on lance 1D12. Si le résultat est pair, c'est un couloir, s'il est impair c'est une pièce.

En l'occurence, j'obtient un résultat pair, il y a donc un couloir derrière la porte et les jetons de génération indiquent que c'est un Cul-de-Sac avec des Monstres Errants. Je relance sur la Matrice et mes 2 Zombis reviennent, bien décidés à prendre leur revanche !



Le jet de surprise indique 10 pour le MJ et 10 pour les héros. Le Barbare lance son dé de touche et obtient 5 : il touche le Zombi in-extremis ! Ses dés de dommages indiquent que le Zombi perd 5 points de Blessure !

Deux des dés de dommages indiquent des "12", ce qui permet de relancer... Bref, le Zombi encore plus honteux que la fois précédente, retourne à la terre qui l'a vue naître !
TOUR DE COMBAT, LE NAIN

Le Barbare pourrait facilement venir à bout du dernier Zombi seul, mais je préfère ne pas prendre de risques et ce, malgré que le Nain soit à la traîne. Je le rapproche donc de 4 cases en direction du Cul-de-Sac.
TOUR DE COMBAT, ELFE ET SORCIER
Même chose pour l'Elfe et le Sorcier...

TOUR DE COMBAT, MJ
Le MJ déplace le Zombi qui entre dans la Zone de Contrôle du Barbare (case adjacente au Barbare). Celui-ci est donc forcé de s'arrêter et de l'affronter.

Il obtient un "3" sur son dé de touche, ce qui indique qu'il rate son attaque.

PHASE DE COMBAT, LE BARBARE

Le Barbare riposte et obtient un 8 sur son dé de touche. Ses dés de dommages lui indiquent que l'attaque fait perdre 5 points de vie au Zombi... Bref, il est mort !

PHASE D'EXPLORATION, LE NAIN
Le Nain voyant que le Cul-de-Sac n'a plus rien à offrir décide de courir en direction de la prochain porte... Celle-ci recèle peut-être quelques trésors...

C'est un "Puits" qui ne peut être désamorcé. La carte indique que pour détecter le piège, il faut obtenir un "5" minimum en lançant 1D12. Le Sorcier obtient 6. Par chance, le piège ne se déclenche pas et le Sorcier se résigne donc à arrêter ses recherches infructueuses qui pourraient mettre en péril la vie de son groupe.

PHASE D'EXPLORATION, L'ELFE
L'Elfe, lui décide de fouiller les corps. Son premier dé lui indique 0 Couronne et le deuxième 10 Couronnes. C'est une maigre somme, mais admettons que les Zombis n'ont pas franchement opposé une grande résistance...

A SUIVRE ...

---

maleficient (2012-07-24 13:55:38)
C'est vraiment du chouette matos en plus, ça donne envie !

PHASE D'EXPLORATION, LE SORCIER
Le Sorcier sait qu'il existe une chance, dans des Culs-de-Sac tels que celui-ci, de trouver des portes secrètes. Il lance alors 1D12 et obtient un "1", ce qui signifie qu'à défaut de porte secrète, il découvre un piège.
Je pioche donc une carte piège :

3.7.5 ADVANCED HEROQUEST, Boîte à Outils 1.0 (2012-07-27 05:52)

La page HQ CLASSICS a été mise à jour !
Dans la section Advanced HeroQuest vous trouverez... LA BOÎTE A OUTILS !
C'est un petit programme qui se présente sous deux formes :
- format EXE, compatible PC
- format SWF, compatible Tablettes tactiles (IPad et Android) via un SWF PLAYER (application gratuite)

L'archive ZIP contient également un manuel d'utilisation en PDF.
Ca se télécharge ici :
ADVANCED HEROQUEST, Boîte à Outils 1.0 5 Mo
A QUOI çA SERT ?
Beh justement, utilisé conjointement avec la version deluxe de Advanced HeroQuest livrée il y a peu, ce programme fait du jeu... UN MUST du DONJON CRAWL !
Les jetons de génération de la version deluxe sont très pratiques, c'est certain, mais ce système simplifie beaucoup (presque trop) la génération de donjon que proposait les règles officielles du livre de règles. Grâce à la boîte à outils vous générerez des donjons en temps réel en un seul clic ! La génération est basée sur les tables officielles de génération !
Autre point noir, Advanced Heroquest demande pas mal de préparation : quête à créer et matrices de monstres à rédiger surtout... Le programme vous permet de générer des donjons en utilisant des matrices de monstres pré-enregistrées. (7 aux choix : Skaven, Orc, Mort-Vivant, Chaos, Hommes Bêtes, HeroQuest, mixtes...etc) Le programme vous permet bien sur de créer vos propres matrices !!!!
Toutes les matrices pré-enregistrées sont compatibles à 100 % avec les fiches monstres de l'édition deluxe.
Le générateur inclus également les recherches de portes secrètes, de trésors dissimulés, vous indique ce qui se trouve derrière les portes de pièces, bref, vous n'aurez plus qu'à penser à vous amuser, à explorer et à combattre et non à fouiller à tout bout de champ dans l'annuaire des tables de génération !
Autre bonus, et non des moindres, la boîte à outils propose les 30 quêtes de base de Warhammer Quest, converties pour Advanced HeroQuest. Une quête est choisie au hasard lorsque vous lancez le générateur... Chaque quête inclus des règles spéciales, une histoire complète et des évènements uniques pour les pièces de quête ! 30 quêtes, il y a de quoi s'occuper ! Surtout que la génération aléatoire et les matrices de monstres font que ces quêtes peuvent être rejouées à l'infini, garantissant une aventure unique à chaque fois !
Et si je vous disais que les prochaines versions de la boîte à outils rajouteront des quêtes supplémentiares (toutes les quêtes offcielles de HeroQuest et ses extensions !!!!)...
La Boîte à outils vous permet également de créer instantanément des profils de héros en fonction de la race que vous indiquerez !!!!
Bref que du lourd, j'espère avoir de nombreuses réactions et suggestions de votre part ! D'ici là, bon jeu !

Shunkaha Ulop (2012-07-27 08:59:22)
A cool, j'attendais la remise en ligne depuis quelques temps. Merci ! :)

Antoine Drieux (2012-07-27 09:04:12)
Ca m'a l'air prometteur, je vais regarder ça ! Merci et bravo !

Oniria (2012-07-27 09:30:15)
attention, ce n'est pas celui pour heroquest mais un tout nouveau exclusivement pour advanced heroquest, rien à voir avec celui que tu attendais. celui que tu attends sera en ligne ce week end avec mise à jour si tout se passe bien...

3.7.6 ADVANCED HEROQUEST, Colis Reçu ! (2012-07-27 07:04)

Je n'ai pas pu résister à l'envie d'ouvrir avec vous la boîte d'Advanced HeroQuest que j'ai reçu il y a une semaine, en provenance directe d'Angleterre.

Une enchère chanceuse sur EBAY, 50 euros plus 15 euros de frais de port.
La mauvaise réputation de ce jeu m'a été favorable puisqu'aucune surrenchère n'a été effectué. Il semble assez facile finalement de se chopper une boîte complète à pas trop cher, malheureusement peu d'exemplaires sont mis en vente, aussi dès qu'il y en a un, il faut sauter sur l'occasion !

Première mauvaise surprise : la boîte est pas mal abîmée, mais pour un jeu qui a plus de 20 ans, ça reste honorable. Il y a pas mal de traces de moisie à l'intérieur ce qui laisse présager que le pauvre jeu a passé plusieurs années dans un garage...

A noter que les tranches de la boîte présentent de superbes photos de figurines vintage ainsi que de superbes dioramas de donjons... Et vous vous en doutez surement, aucun de ces éléments dans la boîte !

Immédiatement la boîte ouverte, je procède à l'inventaire : il ne manque absolument rien ! Tout est clean, en état... A part... Les figurines... Une pseudo tentative de peinture a été faite avec de la peinture à maquette, vous savez celle qu'on nettoie au white spirit et qui bouffe tous les détails d'une figurine. Fort heureusement, les héros ont été épargné... Pour les autres, un bon bain d'acide sulfurique devrait leur redonner une seconde jeunesse !

La boîte ne contient malheureusement aucun compartiment de rangement (comme celle d'HeroQuest), j'en ajoute donc un en plastique afin de ranger les jetons cartonnés, les portes, les brouettes de D12 que j'avais déjà acheté et les éléments spéciaux du plateau (trappe, coffre...etc)

Le mythique plateau-puzzle avec tous ses éléments ! Je l'avais imprimé, plastifié et cartonné mais les scans étaient moches et je l'avais transformé pour ne pas avoir les encoches de puzzles... Du coup en voyant l'original j'ai pris une claque ! Il est vraiment bien pensé et magnifique... Je ferais des scans propres pour le remettre sur le blog dans la section "sur un plateau", avis à ceux qui ne l'ont pas encore imprimé..

Les portes... Pas des portes en carton moche comme celles d'HeroQuest, mais de vraies portes en plastoc moulé qui s'ouvrent pour de vrai ! Malheureusement le système de charnière est excessivement fragile et la boîte de base ne contient que 6 portes en tout... 6 portes ça n'a jamais fait un donjon ! Dommage...

3 des 4 héros que j'ai déjà fini de peindre ! Ils sont bien plus beaux que ceux d'HeroQuest ! A noter que le Barbare a avantageusement été remplacé par un guerrier en armure sans slip léopard ! Photos prochainement...

Et enfin mon matos deluxe que j'ai rajouté à la boîte de base avec mon livret de règles traduites... Tout tient dans la boîte !!!
Une bien belle affaire que celle là, sans compter la boîte à outils que je viens de terminer...
Ca sent bon l'aventure non ?

Shunkaha Ulop (2012-07-27 08:56:17)
J'ai récemment acheté AHQ sur Ebay, un peu moins cher que le tiens, la boite est en meilleur état, mais abimé tout de même. Seul mes tuiles ont l'air d'avoir plus servies que les tiennes.
Il est vrai que l'on peut trouver le jeu assez facilement.

Me reste plus qu'à imprimer ton matériel de luxe et à compléter mon plateau en imprimant une nouvelle copie. Mais pour cela j'attendrais ta nouvelle version ;)

3.7.7 DONJON FIMO, La Cheminée...

(2012-07-27 07:12)

La cheminée, cauchemar de mon Donjon Fimo est quasi terminée (plus que le Bouclier à peindre et les effets de lumière à améliorer). Finalement j'ai utilisé de la pâte à modeler durcissante à l'air, un gros pain de pâte pour 4€ à peine ! On ne peut pas faire de détails subtils avec, mais c'est très pratique à utiliser.
Les flammes sont faites en coton, puis j'ai couler de la colle PVA dessus pour protéger le coton et le sceller à jamais, car la colle PVA (ou colle à bois) devient transparente en séchant.
Les toiles d'araignée sont faites avec de la colle néoprène (celle qui fait des fils oui, tout simplement). Le portrait est l'original découpé dans un élément carton original que j'avais en 4 exemplaires (oui je sais sacrilège !).

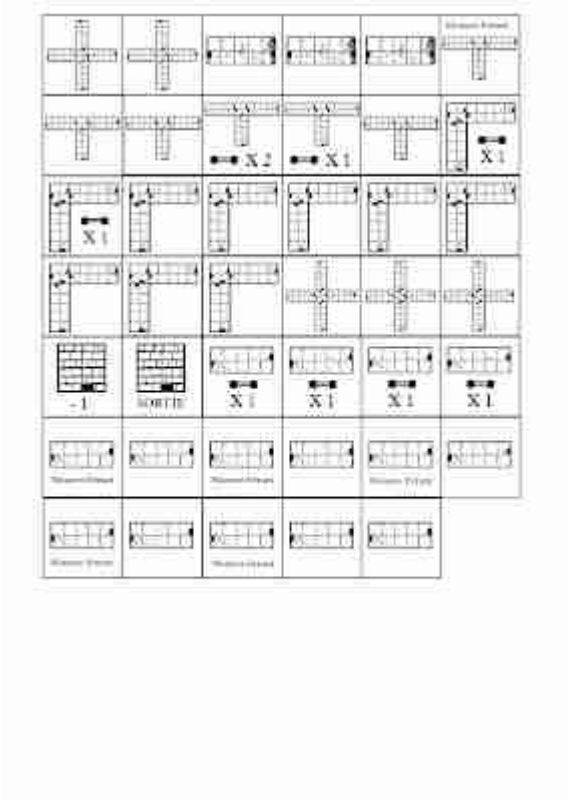
3.7.8 PEINTURE DE FIGURINES DESCENT, Lancement du projet... (2012-07-27 07:20)

Descent se revendique comme étant le digne héritier de HeroQuest... Il n'en est rien ! Il reste un très bon jeu même si malheureusement le côté exploration a été complètement supprimé...
J'ai la boîte de base et deux de ses extensions ce qui représente plus de 100 figurines à peindre... Et ces figurines sont ce qu'il y a de moins plaisant à peindre car l'échelle est loin d'être la même que celle des figurines d'HeroQuest et de Games Workshop... C'est bien simple, on dirait qu'elles sont deux fois plus petites...
Patience donc... Patience et précision...

Même si peindre ces "fèves pour galette des rois" est un calvaire, le résultat en vaut la chandelle... Effectivement, non peinte, il est quasi impossible de distinguer un homme-bête d'une assassine... C'est dire... Je vais y aller à taton, en switchant entre mes peintures Games Workshop et les petits pois Descent...

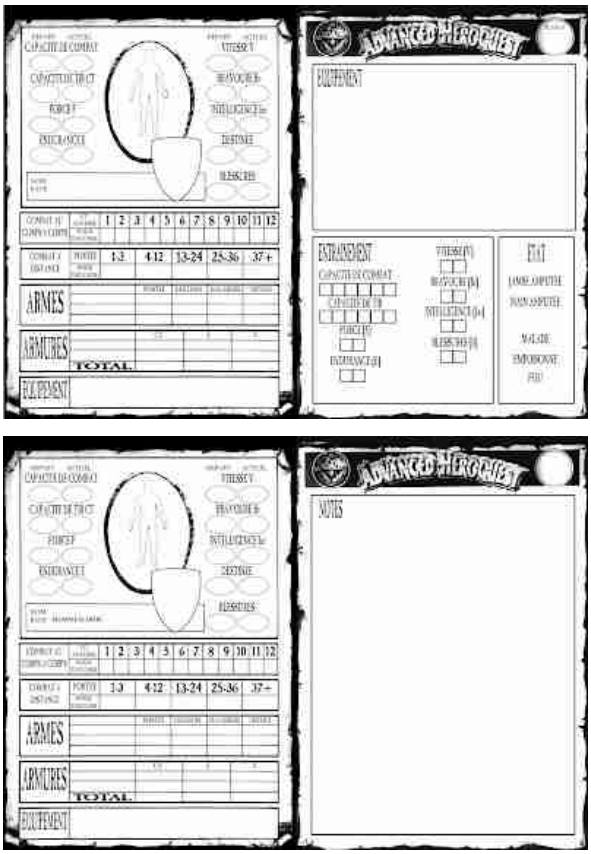
Shunkaha Ulop (2012-07-27 08:57:30)
Tu viens de tuer dans l'oeuf mon envie d'acheter Descent. Le coup des toutes petites figurines, m'a tué.

3.7.9 ADVANCED HEROQUEST DELUXE, ERRATA ! (2012-07-27 08:59)



Les plus fanatiques du blog l'auront sûrement remarqué, le PDF de la version deluxe d'Advanced HeroQuest contenait une super grosse erreur ! Elle concerne les jetons de génération de couloir. Pas de monstres dans les couloirs ! Beh oui, des couloirs vides quoi ! J'avais oublié de mettre des monstres errants dedans. Bref remplacez la planche de jeton de génération "couloir" par celle-ci et l'erreur est réparée.
A noter que j'ai reçu des questions concernant l'utilisation de ces jetons. Pour rappel, c'est très simple : lorsqu'on découvre un nouveau couloir ce n'est pas un seul jeton couloir que l'on pioche mais des jetons jusqu'à ce qu'on obtienne un jeton "extrémitée-fin de couloir" (virage, jonction en T, croisement...etc).
Lorsqu'on passe la porte d'une pièce, on tire les dés. Si c'est un chiffre pair c'est un couloir de l'autre côté, sinon une porte comme stipulé dans la règle du jeu.

3.7.10 ADVANCED HEROQUEST, Feuille de Marque (2012-07-27 09:12)



Nouvelle feuille de marque pour Advanced Heroquest à imprimer recto-verso. Peut être pliée en A5 pour plus de place sur la table de jeu. A noter que j'ai rajouté une section pour l'entraînement avec les limitations officielles via les cases à cocher, et également une feuille vierge au dos pour un homme d'arme.

BlogBook v0.4,
LaTeX2$_\varepsilon$ & GNU/Linux.
http://www.blogbooker.com

Edited: July 27, 2012